FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$ 8.50
ABR - MAY 2008

KOMIKKU

MANGA, ANIME Y CULTURA ORIENTAL

TE PRESENTAMOS A TAIYO MATSUMOTO

DESCUBRIMOS EL MANHWA DEL CHE GUEVARA

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

ISSN 1851-6904

todo sobre **fullmetal alchemist**

SUPLEMENTO SAINT SEIYA PARA COLECCIONAR

¡MÁS DE 80 DC DIRECTS Y 50 MARVEL LEGENDS A TU DISPOSICIÓN!

DISEÑO GRÁFICO: damedia.com.ar

¡VISITÁ NUESTRA WEB CON MÁS DE 2500 PRODUCTOS ONLINE!

DVDS | ACTION FIGURES | ARTBOOKS | MOUSE PADS | COLGANTES PARA CELULARES
FIGURAS DE PVC COLECCIONABLES | LLAVEROS | PELUCHES | POSTERS | MANGAS
REMERAS | MARVEL LEGENDS | DC DIRECTS | STAR WARS | MYTH CLOTH Y MÁS...

NEOTOKYO
ANIME & TOYS STORE

RIO DE JANEIRO 532 | CDAD. DE BUENOS AIRES | (011) 4958-3084
WWW.NEOTOKYOSTORE.COM | INFO@NEOTOKYOSTORE.COM

EL INSTITUTO ATOMICO

Por Fede Velasco

Calculo que antes de nada, les tengo que dar la bienvenida a esta nueva revista de Freakshow Press. Y la verdad que poder hacer esto me da muchísima felicidad, primero porque se trata del primer título generado desde la editorial (porque la Comiqueando vino heredada), porque me significa un crecimiento como editor y porque llevamos casi un año de laburo para poder concretar el proyecto.

Y la idea de hacer la revista surgió de dos cuestiones básicas. La primera y obvia es la popularidad del manga y el animé en los últimos tiempos; y la segunda es que todas las revistas que existen sobre el tema se parecen demasiado, por lo que creímos necesario hacer algo distinto. Darle lugar al material que no es el obvio, investigar a fondo el material popular y ofrecer una visión critica del mismo, y por sobre todas las cosas, tratar de zanjar esa rivalidad estúpida que existé entre el manga y la historieta de otros lados. Existen cosas excelentes que proceden de cualquier lugar del mundo y me parece que la nacionalidad del autor es una restricción muy pelotuda para ponerse.

Por eso acá no sólo vamos a hablar de comic oriental, sino que tambien le vamos a dar cabida a un montón de cosas generadas en Occidente que ya sea por su estética, temática o alguna otra cosa, intuímos pueden interesarle al fan del manga, y de esta manera ir saneando esa estúpida rivalidad.

Bueno, me quedé sin lugar, así que la seguimos la próxima. ¿Dónde? Acá, en el Instituto Atómico.

KOMIKKU 1.0

STAFF

Editor Responsable - Federico Velasco
Jefe de Redacción - Andrés Accorsi
Consejo editorial - Andrés Accorsi, Daniel Acosta, Martin Fernandez Cruz y Lucas Ferrero.

Producción Comercial: Fabrizio Ponzo
publicidad@comiqueando.com.ar

Diagramación y diseño
Javier Paredes y Javier Hildebrandt.
Redactores - Ivana Alvis, Sebastián Ballesteros, Fabio Blanco, Dr. Bukkake, Pablo Degrandi, DRA, José Luis Gaitán, Gregorio Guerrero, Javier Hildebrandt y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones - Martín Túnica y Lucas Varela.
Portada - Dibujo de Hiromu Arakawa. 'Fullmetal Alchemist' es © Hiromu Arakawa / Square Enix.

Agradecimientos: A Walter Taborda, por contactarnos con Ivana y ofrecernos su ayuda para lo que necesitemos. A Gaby que nos dió una mano con el tema del registro de la marca. A Lucas Varela que armó el diseño base de la tapa y aportó algunos dibujos para las secciones. A Pablo Túnica por recomendarnos las historietas de su hermano. Y lógicamente a todos los que hicieron posible que esta revista esté hoy en la calle.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Komikku es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente López, Bs. As, Argentina.
E-mail: komikku@comiqueando.com.ar.
Año 1, número 1. ABR / MAYO 08

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto
distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAPSA - Vélez Sársfield 1570/2, Capital - 4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Komikku es marca registrada (N° de Título en trámite).
ISSN: 1851-6904

NOTAS

07 FULL METAL ALCHEMIST
Fede Velasco te cuenta todo sobre la epopeya tecno-medieval que es furor en todo el mundo.

18 METROPOLIS
El increíble tributo de Rintaro y Otomo a los maestros Tezuka y Fritz Lang, analizado por Andrea Vega.

22 PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE
Martín Fernández Cruz repasa la impactante historia de este icono de la machaca ochentosa y sus infinitas secuelas.

28 EL MANHWA DEL CHE
Fabio Blanco descubrió esta increible biografía del Che Guevara y la comparte con nosotros. Hasta la victoria, siempre!

33 SUPLEMENTO SAINT SEIYA
Primera entrega del suplemento coleccionable dedicado a la máxima creación de Masami Kurumada. Escribe Pablo Degrandi.

48 PARANOIA AGENT
Andrea Vega indaga a full en este inquietante thriller urbano con el que Satoshi Kon revolucionó la pantalla chica.

52 KABUKI
Un comic de culto norteamericano, empapado de cultura japonesa y con una calidad impresionante, bajo la lupa de Andrés Accorsi.

57 TAIYO MATSUMOTO
Lucas Ferrero te presenta a este autor personalísimo y genial, que conquistó Europa y EEUU.

SECCIONES

03 EL INSTITUTO ATÓMICO por Federico Velasco.

04 EL EXPRESO DE ORIENTE Greg Warrior trae el más completo panorama informativo para estar alerta con todo lo que se viene.

16 MANGAMANÍA Hay tantos y tan lindos productos apuntados al consumidor de manga y animé que se hace fundamental una guía para elegir los mejores. Dani Acosta y José Luis Gaitán te recomiendan sus favoritos.

30 LA TINTORERÍA El perverso Dr. Bukkake se ensaña con las lacras más abyectas del mundillo del manga, en una sección jodida e inmisericorde.

32 PERDIDA EN TOKYO Ivana Alvis, la argentina que vivió en Tokyo y estudió Manga en una universidad japonesa, nos cuenta sus anécdotas más limadas en el país del Sol Naciente.

44 MESA LEDONDA Un equipo de seis especialistas lee, evalúa y reseña seis mangas de reciente aparición. Enterate qué mangas son lo más y cuáles no se pueden tocar ni con una katana.

61 KOMIKKULTURA Para entender mejor los mangas, o simplemente por curiosidad, te brindamos un completo recorrido por el cine, los deportes, la música, las costumbres, la mitología y la gastronomía de Oriente.

38 HISTORIETA **El Sueño de Mazao**, por Martín Túnica.

DEJANOS TUS COMENTARIOS EN
http://revistakomikku.blogspot.com y komikku@comiqueando.com.ar

EL EXPRESO DE ORIENTE

FINALIZA EL MANGA DE PRINCE OF TENNIS

Tras 379 capítulos, compilados en 41 tomos, finalmente y gracias a Dios, el manga de Prince of Tennis ha llegado a su fin en el número 14 del Shonen Jump. Los últimos capítulos narrarán el final del torneo nacional entre la escuela de Ryoma (Academia Seishun) y la rival (Rikkai Daigaku Fuzoku).
En el mismo número de Shonen Jump, también finaliza Muhyo & Roji's en su volúmen 16, una saga que ha quedado realmente opacada por "El Príncipe del Tennis" (así es como le dicen en Animax), en estos lares.

SLAYERS PARECE NO ACABAR

Se ha anunciado en la revista Fujimi Shobo's Dragon Magazine's que un nuevo animé de Slayers está en camino. Todavía no se ha confirmado quiénes serán los protagonistas del mismo, pero se sabe que habrá dos temporadas de tres meses cada una, y que será una historia exclusiva del animé.
La serie será animada por J.C. Staff (Tsukihime, Orphen), el mismo estudio que animó las anteriores, y estará supervisado por el director Takashi Watanabe (Boogiepop Phantom, Ikkitousen), quien también dirigió las series pasadas. Esperemos que mantenga la excelencia de las demás series y películas, sin pasarse al lado choto de las series con dragones.

¡STAN LEE Y TAKEI HIROYUKI JUNTOS!

Parece que los astros se han alineado, y el viejito gagá de Stan Lee (creador de Spider-Man, Hulk y los X-Men) sigue escribiendo comics, esta vez, junto al creador de Shaman King (que todos conocen, porque la pasó Fox Kids), Takei Hiroyuki. Juntos crearán un proyecto, el spin-off de la revista Jump Square. En un ataque de originalidad, la han titulado, Jump Square Second.
¿Comenzará la decadencia de Hiroyuki, o Stan Lee volverá a escribir algo decente?

KADOKAWA Y GONZO EN YOUTUBE

Tanto el estudio de animación Gonzo (Full Metal Panic!, Kaleido Star, Saikano), como la multimediatica Kadokawa (.hack, Lucky Star, MPD Psycho) han lanzando al público una serie de videos promocionales. Además, Gonzo cuenta también con su propio show: Gon Tube, conducido por Nana Inoue y Kanako Sakai, el cual presenta varias clases de videos. Aquel al que le sobre el tiempo y entienda japonés, aproveche que está el primer capítulo de Full Metal Panic! para ver (OJO, no confundir con la magnifica Full Metal Panic! Fumoffu).

DEATH/COMMUNICATION, LO NUEVO DEL CREADOR DE GIRLS BRAVO

A partir del 26 de Marzo se puede ver en el Shonen Ace el nuevo manga de Mario Kaneda, conocido por su mega famoso manga/anime Girls Bravo, ese donde el pibe era alérgico a las chicas porque lo jodían. El mismo contará con una portada de Evangelion, que nada tiene que ver con este manga, pero hay que vender.

NOVEDADES EDITORIALES

Viz (EEUU)

Viz ha anunciado 6 nuevos títulos para el primer trimestre del 2008. Entre ellos contamos con mangas como Sand Chronicles, Honey and Clover, Blue Dragon Ral Omega Grad (lo nuevo de Obata Takeshi, el dibujante de Hikaru no Go y Death Note), Monkey High y Switch.
Todos rondan el precio de U$S 9.00 y mantienen el formato de 200 paginas que usa Viz.
Recomendado Blue Dragon, sólo por el dibujo del maestro Obata Takeshi, que ya nos rompió la cabeza con Hikaru no Go, y no imagino a cuántos les habrá hecho lo mismo con Death Note.

Ivrea Argentina

Ivrea todavía no ha presentado su plan de publicación de este año, pero aun así, ya ha adelantado información acerca de sus dos títulos "nuevos" del 2008.
El primero de ellos es Video Girl Len, una serie de dos tomos que vendría a ser una secuela de la obra cumbre (y genial) de Masakazu Katsura, Video Girl Ai. Mantendrá el mismo formato y precio que VGAi, y también continuará su numeración, así que serian los tomos 14 y 15 de la colección, pero no mantendrá la calidad de la serie anterior.
Más allá de esta noticia, que era un tanto previsible, lo interesante es que se han destrabado las negociaciones por Ranma 1/2, y finalmente han podido firmar contrato por los 14 tomos que faltaban. Así que dentro de dos años, podríamos completar esta magnifica serie, que nos habría llevado más de 10 años juntar (esto siempre y cuando no aparezcan los retrasos mágicos tan característicos de esta colección).

Ivrea España

A diferencia de nuestro mercado, el de la península ibérica, Ivrea ya cuenta con un plan de publicación para el comienzo del 2008, el cual no trae títulos muy variados, y es simplemente más de lo mismo que ya se venia publicando desde hace rato.
Lo único rescatable, es que varias de estas novedades (Aoi Destruction!, Perfect Partner y El Sacrificio del Angel) son tomos autoconclusivos, lo cual puede llegar a subir puntos al contar historias de este tipo.
Lo demás, series demasiado largas y sin encanto alguno como para gastar € 7.50 en ellas (Lazos Prohibidos, Café Diabólico, Amor Agridulce, Mi Guardián Secreto, y Lo Nuestro No Puede Ser, Tío).

Planeta DeAgostini (España)

Pocas son las novedades de esta editorial, y una era un tanto obvia. Para comenzar, publicaran Jango, un manga de Makoto Kijioka y Hideo Kojima (conocido básicamente por su trabajo para los Metal Gear Solid y ZOE), que trata sobre un cazavampiros que tiene que derrotar a alguien, y salvar a otro alguien, al estilo Castlevania.
La otra novedad, es que publicarán 21st Century Boys, la magnifica secuela del glorioso manga titulado 20th Century Boys, en Junio. Calculo yo, mantendrá el formato de 200 páginas al para nada módico precio (por lo menos para nosotros) de € 7.95. Sacrificios que hay que hacer para tener un buen manga en nuestras manos, y deleitarnos con una obra suprema.
A ver cuándo se ponen las pilas estos de Planeta y me editan la novela de Monster, y Master Keaton así completamos la biblioteca de lo bueno de Urasawa.

TRIGUN TENDRA PELICULA EN 2009

Anunciada en el último tomo de Trigun Maximum, "Trigun the Movie" estará basada en una historia de Satoshi Nishimura (el director de la serie) con un guión de Yasuko Kobayashi (Claymore, Witchblade). Los personajes contarán con diseños de Takahiro Yoshimatsu (Ninja Scroll), el antiguo diseñador, y será animada por Madhouse, quien también animó la serie de Vash: la Estampida que pudieron ver por Cartoon Network los aventureros que todavía se animan a las traducciones. Aparentemente, la trama será sobre Vash contra Wolfwood, el cura ese que también es un as del disparo.

THE HADES CHAPTER ELYSION

En Marzo salió finalmente la última serie de OVAs de la ya mítica Saga de Hades de Saint Seiya. Esperemos que mantengan un estándar de animación decente, y que no decaiga, ya que por fin podrán (porque yo no pienso perder mi tiempo viéndolo) ver la "última" pelea de Seiya contra el Rey del Infierno.

DOMO-KUN POR DARK HORSE

El pasado 14 de Febrero, Dark Horse Deluxe anunció la adquisición de la licencia de NHK para producir merchandising de Domo. Podremos adquirir productos como imanes para heladera, parches bordados, diarios con portadas de Domo (una de Domo rodeado por las flores, y otra de su silueta que da la apariencia de estar afelpada), y lo mejor de todo, son los muñecos de Domo de unos 22cm de alto, los cuales no sólo son marrones como la mascota de NHK, sino que también hay blancos, azules y rosados. Las figuras costarán U$S 39.99, nada generoso. Pero como todo el mundo ama a esta bola de pelos, dudo que no se agoten (son ediciones limitadas).

TEZUKA SE REVUELCA EN SU TUMBA: CONTINUACIÓN DE PRINCESA CABALLERO

Quién sabe por qué motivo del destino han dejado que Natsuko Takahashi y Pink Hanamori escriban y dibujen respectivamente una continuación directa de un manga de Osamu Tezuka, el "padre" del manga. Consíganme cianuro por favor.

Todos recordarán al ya viejo animé de Princesa Caballero, que nos narraba las aventuras de la princesa Zafiro, quien tenía que hacerse pasar por hombre para poder ser heredera al trono, quien además era una especie de justiciera, que por un error de un ayudante de Dios, tiene corazón de hombre y mujer.

Aparentemente, este nuevo manga narrará el "romance" que existía entre la princesa Zafiro y el príncipe Franz, que no entiende nada porque todavía no sabe a qué género pertenece Zafiro.

¡PELI CON ACTORES DE 20TH CENTURY BOYS!

Este año se estrenara una película con actores del excelente manga de ciencia ficción escrito y dibujado por Naoki Urasawa, dirigida por Yukihiko Tsutumi, el mismo que dirigió la adaptación del manga de beisbolistas H2 (ese donde los nombres de los protagonistas empieza con H).

También en pre-producción se encuentra la segunda parte de la película, a estrenarse en el 2009, por lo cual no se sabe bien todavía qué es lo que van a abarcar estos films. Dios quiera que sean como el animé de Monster, que respetó hasta el más mínimo detalle del manga y abarcó los 18 tomos en 64 capítulos. Ahora, mi pregunta es, la banda de sonido, ¿será de T-Rex?

MAAYA SAKAMOTO Y YOKO KANNO JUNTOS DE NUEVO

La nueva serie de Macross (que aparentemente no se cansa de expandir su ya infinito universo), Macross Frontier, contará con la voz de Maaya Sakamoto (Escaflowne, Wolf's Rain, GITS) y la composición de Yoko Kanno (Escaflowne, Cowboy Bebop, GITS) para su opening.

Esta serie narrará la historia de Alto Saotome (piloto en entrenamiento), y Ranka Lee (colegiala que quiere ser cantante, ¿les suena?) a bordo del Macross Frontier. Otra que Hikaru y Minmay...

GOLAZO EN EL MANGA, GOLAZO EN EL ANIME Y GOLAZO EN EL CINE, ESTA ES LA SERIE AVENTURERA DE ORIGEN JAPONES QUE MAS FANS COSECHO EN ESTOS ULTIMOS AÑOS DOMINADOS POR EL GENERO DE COMEDIAS. Y ADEMAS, LA PRIMERA OBRA EXTENSA DE UNA AUTORA QUE, NO SOLO LA ROMPE DIBUJANDO, SINO QUE ADEMAS CREO LA FORMULA ALQUIMICA PERFECTA: LA DE UNA AVENTURA FANTASTICA, VIOLENTA Y EMOTIVA QUE CEBA A CHICOS Y CHICAS POR IGUAL. LA AUTORA ES HIROMU ARAKAWA Y EL FRUTO DE SU MAGIA SE LLAMA

FULLMETAL ALCHEMIST

Por Federico Velasco

Una famosa canción de Pappo rezaba "Nadie se atreva a tocar a mi vieja, porque mi vieja es lo más grande que hay" y es un poco con esta idea que arranca la serie.

Edward y Alphonse Elric son dos pibes hijos de un alquimista desaparecido que heredaron de su padre un gran dominio de este arte, viven felices en una pequeña casa campestre junto a su madre en Rizenbull y creen entender a la perfección la ley fundamental de la alquimia que reza: El hombre no puede obtener algo sin dar algo a cambio, la llamada ley de "intercambio equivalente".

Pero ¿qué pasa cuando su madre muere producto de una enfermedad terminal? Los chicos se creen capaces de traerla de vuelta a la vida violando el mayor tabú que tiene la alquimia, la transmutación humana. Lógicamente todo sale para el orto y Ed pierde una pierna, mientras ve a Al desvanecerse en el aire. Inmediatamente toma una armadura que tenía cerca y ata el alma de su hermano a esta, dando un brazo como pago. Así arranca la historia, con un chico de 11 años sin un brazo y una pierna y su hermano un año menor transformado en una armadura gigante. Una premisa más que interesante.

Ah, qué idea más copada... un pibe que es una armadura gigante... ¡por eso Full Metal Alchemist!! ¡NO!! A lo largo de toda la serie este será un chiste recurrente, pero el Alquimista de Acero (así lo llaman en la traducción) es en realidad Ed quien, después del accidente y gracias al talento de las "chicas" Rockbell reemplaza sus miembros faltantes por piezas de automail. ¿Lo qué??? Se trata de prótesis metálicas que se conectan al sistema nervioso, como perfecto reemplazo de miembros amputados, mediante un complicado y doloroso procedimiento. Por suerte, las vecinas de los Elric son especialistas en el tema, porque si no, tendríamos Full Wheelchair Alchemist y no sería demasiado divertido de ver.

Así es como Ed queda en "perfectas condiciones" para convertirse en un Alquimista del estado, lo cual detesta porque lo transforma en un "perro del ejército" (Gun no Inu, en el original), con el título de "Full Metal Alchemist". Pero esto le permite tener acceso a un montón de libros e información que no están disponible para el Alquimista promedio, los cuales le ayudarán en su búsqueda de la Piedra Filosofal. Digamos que a Ed no le hace mucha gracia ver que su hermanito es una armadura gigante y piensa devolverle su cuerpo de cualquier manera, pero como la transmutación humana es algo muy complicado (ya lo aprendieron de la peor manera) se dan cuenta de que necesitan encontrar la Piedra Filosofal y toda la seria girará en torno a esta búsqueda.

¿LOS NENES CON LOS NENES, LAS NENAS CON LAS NENAS?

Creo que lo que más llama la atención es que el autor de esta obra sea una mujer. Hiromu Arakawa es una artista nacida el 8 de mayo de 1973 en Hokkaido. Creció en una pequeña granja, lo cual posiblemente inspiró la imagen por la cual es reconocida, una vaca. En 1999 publica Stray Dog, un unitario para la revista Monthly Shounen Gangan que le valió el primer premio en la novena entrega de los Premios 21st Century "Shounen Gangan". Al año siguiente edita otras dos historias cortas para el mismo semanario, "Totsugeki Tonari no Enikkusu" y "Shanghai Youma Kikai". En el 2001 arranca con su primera serie regular en dicho semanario para la editorial Square Enix: en Agosto de ese año debutaba Hagane no Renkinjutsushi, "Full Metal Alchemist" para los que no entienden japonés, Hagaren para los fans más hechos mierda.

A diferencia de otras mujeres que se desempeñan en este medio (como Rumiko Takahashi o en algunos casos las CLAMP), esta mina entiende a la perfección lo que es escribir para varones. Con esto no quiero decir que las otras no lo hagan, pero no es infrecuente ver a estas autoras transformar un manga Shonen en una telenovela insostenible. FMA, por suerte, carece prácticamente de situaciones románticas y por extraño que parezca, también tiene bastante poca acción. Se trata por sobre todas las cosas de una historieta de aventuras, con muchos toques de humor. Y creo que acá reside la posible clave del éxito de la serie. Arakawa menciona entre sus influencias a Star Wars y la saga de Indiana Jones (claros ejemplos del cine de aventura), pero no deja de ser una chica y esto parece notarse a un nivel más empático, en ese toque distintivo, propio de la serie, con esas escenas de fuerte dramatismo y chistes que en ocasiones rozan el surrealismo por lo bizarro, los cuales por momentos recuerdan la dinámica de la Liga de la Justicia de Giffen y DeMatteis.

Otra cosa que suma muchos puntos es el dibujo: Arakawa maneja un estilo muy sencillo de figura humana, pero pone especial detalle en cosas como armaduras o los componentes de automail. Su gran talento para el dibujo también colabora para darle a la serie ese equilibrio del que hablaba antes, que la vuelve interesante para hombres y mujeres por igual.

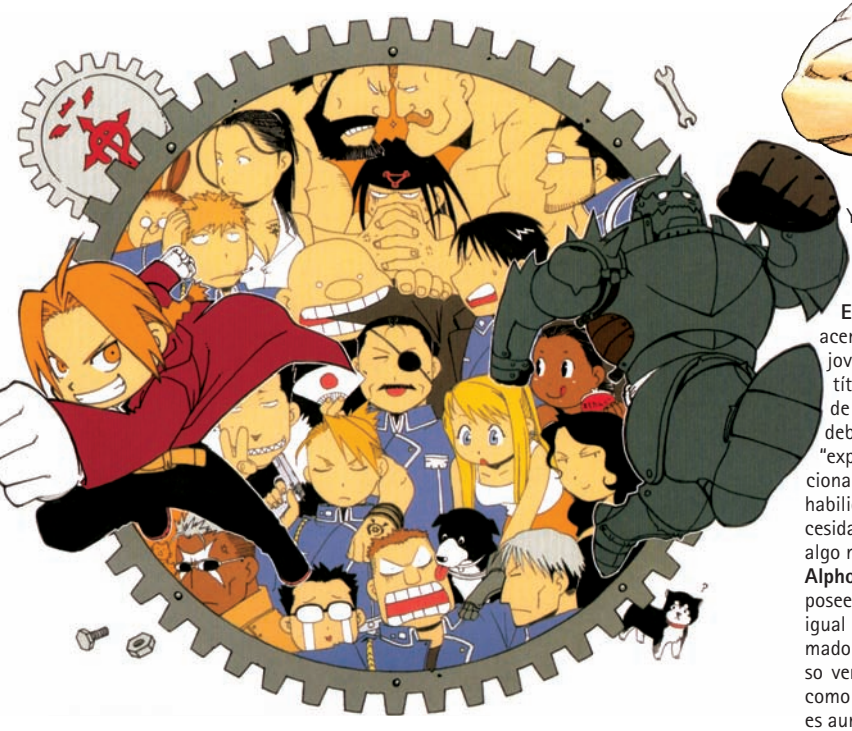
EL MUNDO Y SUS HABITANTES

Un detalle no menor a tener en cuenta es que los nombres de los personajes son en inglés. Por ahí a primera vista esto parece normal, ya que estamos acostumbrados a sufrir los horribles doblajes en los que hacen mierda los nombres de los personajes. Pero no, en FMA los personajes se llaman así porque la acción transcurre en una realidad alternativa donde la alquimia prosperó como ciencia y se mantiene vigente en los inicios del Siglo XX. Amestris es un país bajo un régimen marcial, gobernado por un Fuhrer ("el Generalísimo" en la edición de Norma). La cultura que lo rige es básicamente europea y por eso es que los personajes no tienen elementos en su trasfondo que los asocie a la cultura japonesa. Al tratarse de un país con un régimen militar fuerte, es obvio que entre en guerra con países vecinos: así es como la tierra de Ishbal ahora forma parte de su territorio después de una terrible guerra. Esto funciona como clara referencia a las guerras del Oriente Medio, ya que los Ishbalanos son de una fuerte creencia religiosa monoteísta y consideran a la alquimia como una práctica satánica. De rasgos físicos muy marcados (ojos rojos y piel cobriza), son claramente diferenciables del resto de la población, lo cual los hace víctima del rechazo. Un detalle no menor y muy bien llevado en la serie es cómo esta gente, totalmente descastada y librada a la buena de Dios, que vive en la indigencia víctima de la discriminación, a su vez discrimina a los suyos que practican alquimia por considerarlos impuros, una clara alusión a los pormenores del fanatismo religioso y una importante crítica social que está bueno ver en una serie de este tipo.

Otra cosa que me sorprendió y me motivó es lo truculento de la serie. Ya desde la primera página del manga, vemos a Ed con su muñón sangrante frente al círculo alquímico, puteándose a sí mismo porque las cosas le salieron para el orto. La autora nos deja en claro que, de ahí en adelante, todo puede pasar y realmente no duda en demostrarlo. Ningún personaje está exento de sufrir de maneras horribles, cualquiera puede morir y, por sobre todas las cosas, acá no hay buenos y malos: todos gozan de una hermosa ambigüedad.

Como ya dije, los hermanos Elric arrancan haciendo algo que está prohibido y Ed no duda en meterse en la milicia a pesar de detestar todo lo que ésta representa. Incluso en más de una oportunidad no tendrá reparos en desobedecer órdenes de un superior porque van en contra de sus planes. Claramente no estamos frente a un héroe tradicional.

Por el otro lado, los personajes secundarios son en su mayoría militares o alquimistas del estado, por lo cual su moral es bastante cuestionable y todos en el fondo tienen algún motivo personal que los moviliza. Incluso los villanos son bastante ambiguos y por momentos uno hasta llega a entender sus motivos y a no verlos de tan mala manera.



Y ya que estamos con los personajes hagamos un repaso por algunos de los que son importantes en la serie:

Edward Elric: El "alquimista de acero". Es el alquimista estatal más joven de la historia, al obtener este título a la edad de 12 años. El mayor de los Elric sufre de un gran complejo debido a su tamaño lo cual lo hace "explotar" cada vez que alguien menciona su baja estatura. Posee la extraña habilidad de realizar alquimia sin necesidad de hacer un círculo alquímico, algo muy poco frecuente.

Alphonse Elric: El menor de los Elric, posee un gran dominio de la alquimia al igual que su hermano. Mucho más calmado y centrado que Ed, es muy gracioso ver esa gran armadura comportarse como un niño, que es lo que realmente es aunque no lo parezca.

familia, compuesta por su mujer y su pequeña hija, Elysia.

Teniente Riza Hawkeye: Buena tiradora, de actitud fría y calculadora, es parte fundamental del equipo del Coronel Mustang. Tiene sus propios motivos para estar dentro del ejército, pero si le preguntan ella responde que se encuentra ahí para proteger a alguien. No es necesario ser muy observador para intuir que ese "alguien" es Roy.

Mayor Alex Louis Armstrong: El "alquimista de los brazos indestructibles", su título hace referencia al físico descomunal del Mayor, pero también funciona como un juego de palabras con su apellido. Todo el tiempo hace referencia a que sus habilidades provienen de una larga tradición familiar, y es uno de los personajes más ridículos que tiene la serie debido a su manía por posar al mejor estilo fisicoculturista mostrando su musculatura. Su título de Mayor se debe a que es el rango mínimo que recibe todo alquimista del estado.

Scar: Se le llama de esa manera debido a una gran cicatriz con forma de X que tiene en la frente. Se trata de un sobreviente de Ishbal que culpa a los alquimistas estatales de la destrucción de su país y busca eliminarlos a todos, cosa que le viene saliendo bastante bien. Esto lo logra gracias a su brazo derecho, que tiene una serie de tatuajes que funcionan como círculos alquímicos y le otorgan un gran poder destructivo.

Los Homunculii: Nombrados como los pecados capitales, son los villanos recurrentes de la serie. Se trata de humanos creados artificialmente, son prácticamente inmortales y cada uno tiene un poder especial. Se los reconoce porque están marcados con el símbolo de Orouboros, una serpiente comiéndose su propia cola, la cual representa la continuidad de la vida.

Profundizar en sus motivaciones y sus orígenes sería deschavar parte fundamental de la trama de la serie, así que mejor me lo guardo.

Obviamente hay muchos más personajes que van apareciendo a lo largo de la serie y tienen importancia, pero no quiero cagarle los detalles a nadie. Asi que lo mejor que pueden hacer es encontrar una forma de leerla.

Winry Rockbell: Amiga de la infancia de Ed y Al, además de su vecina. Vive con su abuela Pinako, ya que sus padres murieron durante la guerra de Ishbal mientras servían como médicos, lo cual hace que su abuela odie la milicia y se niegue al principio a que Ed se una a ésta.

Excelente mecánica, es la creadora del automail que utiliza Ed y tiene una especie de fetichismo con todo lo que tiene que ver con maquinaria. Claramente es el interés romántico de Ed, aunque todo este tema se toca de manera muy superficial y, salvo por su confesion de que le gusta Ed, no hay evidencias de que vayan a terminar juntos en algún momento.

Coronel Roy Mustang: El "Alquimista de Fuego", obtuvo este título debido a su talento para transmutar el oxígeno en material combustible, lo cual en conjunción con unos guantes de fibra sintética, le permite funcionar como un lanzallamas humano. A pesar de ser joven, busca convertirse en el nuevo Fuhrer, lo cual demuestra su gran ambición. A pesar de su actitud de mujeriego empedernido y arrogante, en realidad es un tipo de gran determinación y una pieza muy importante dentro de la milicia, que goza del total respeto por parte de sus subordinados.

Teniente Coronel Maes Hughes: Es miembro de la rama de asuntos internos de la milicia. Amigo cercano de Roy, prometió hacer todo lo que este a su alcance para ayudarlo a lograr su meta de convertirse en Fuhrer. A simple vista puede parecer un tipo serio, pero en cuanto abre la boca se nota que se trata de un baboso obsesionado por su

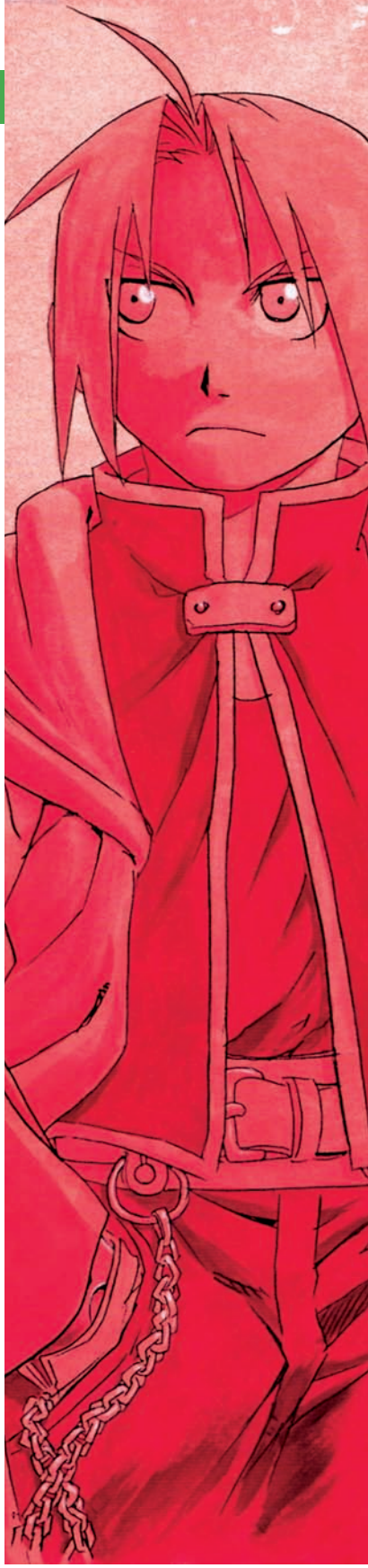
ANIMARSE A MAS

Dos años después de la salida del manga, el Studio Bones (conocido por series como Angelic Layer y Wolf´s Rain) se decidió a adaptar la serie en un animé de 51 episodios de 24 minutos de duración, emitidos desde el 4 de Octubre del 2003 hasta el 2 de Octubre del 2004. El diseño de los personajes estuvo a cargo de Yoshiyuki Ito, mientras la dirección cayó en manos de Seiji Mizushima reconocido por haber dirigido series como Shaman King y Slayers Next, entre otras.

Cabe destacar que el diseño de los personajes es totalmente respetuoso de la obra de Arakawa y la calidad de la animación es muy buena, con un nivel de fluidez impresionante que se mantiene a lo largo de toda la serie. Como es habitual, la animación del opening y el ending es muchísimo mejor que la del resto de la serie, pero acá tenemos la posibilidad de ver cuatro sets de apertura y cierre a lo largo de los 51 capítulos que dura la serie. Esto se debe a los cambios de rumbo que se producen durante la serie y que los openings acompañan de manera magistral. Un detalle remarcable es el nivel de cuidado puesto en los mismos: a modo de ejemplo, en un momento del último, la cancion dice "Stay... stay... stay..." y con cada una de estas menciones aparece uno de los personajes que murió a lo largo de la serie, encabezados por la madre de los Elric.

La banda sonora fue compuesta por Michiru Oshima, reconocida compositora que tiene en su haber la banda sonora de las últimas películas de Godzilla y de los OVAs de Queen Emeraldas. Se destaca entre los muchos temas que componen la serie el tema Bratja ("Hermanos", en criollo), que está cantado por un coro de niños rusos.

La serie arranca con gran respeto por el manga, pero para la mitad se despega totalmente y toma un rumbo absolutamente diferente. Ya estamos acostumbrados al típico "estire" de los animés mientras el manga completa una saga, esto se debe a que los ritmos de producción del manga son más lentos y así se evita que la serie lo alcance y se quede sin material para adaptar. Esto suele suceder en series como Dragon Ball, Rurouni Kenshin o Sailor Moon, por nombrar algunas conocidas. Lo bueno que tiene FMA es que lo "estirado" realmente aporta y hasta me animaría a decir que mejora lo que estaba originalmente en el manga, y lleva la historia con una terrible coherencia hacia el final que, repito, fue creado especialmente para la serie y -a diferencia de muchísimos animés-, sí termina con un

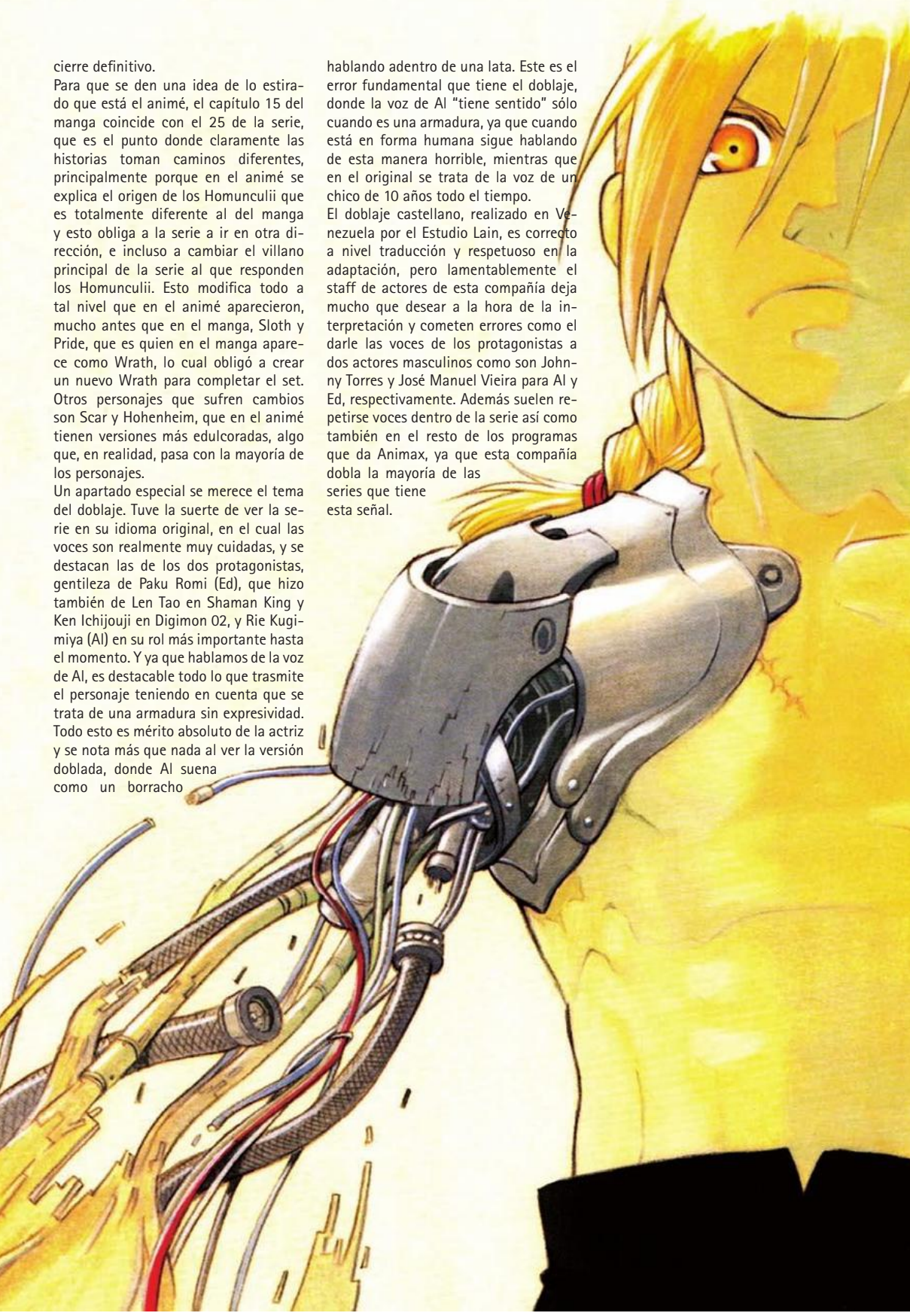


cierre definitivo.

Para que se den una idea de lo estirado que está el animé, el capítulo 15 del manga coincide con el 25 de la serie, que es el punto donde claramente las historias toman caminos diferentes, principalmente porque en el animé se explica el origen de los Homunculii que es totalmente diferente al del manga y esto obliga a la serie a ir en otra dirección, e incluso a cambiar el villano principal de la serie al que responden los Homunculii. Esto modifica todo a tal nivel que en el animé aparecieron, mucho antes que en el manga, Sloth y Pride, que es quien en el manga aparece como Wrath, lo cual obligó a crear un nuevo Wrath para completar el set. Otros personajes que sufren cambios son Scar y Hohenheim, que en el animé tienen versiones más edulcoradas, algo que, en realidad, pasa con la mayoría de los personajes.

Un apartado especial se merece el tema del doblaje. Tuve la suerte de ver la serie en su idioma original, en el cual las voces son realmente muy cuidadas, y se destacan las de los dos protagonistas, gentileza de Paku Romi (Ed), que hizo también de Len Tao en Shaman King y Ken Ichijouji en Digimon 02, y Rie Kugimiya (Al) en su rol más importante hasta el momento. Y ya que hablamos de la voz de Al, es destacable todo lo que trasmite el personaje teniendo en cuenta que se trata de una armadura sin expresividad. Todo esto es mérito absoluto de la actriz y se nota más que nada al ver la versión doblada, donde Al suena como un borracho hablando adentro de una lata. Este es el error fundamental que tiene el doblaje, donde la voz de Al "tiene sentido" sólo cuando es una armadura, ya que cuando está en forma humana sigue hablando de esta manera horrible, mientras que en el original se trata de la voz de un chico de 10 años todo el tiempo.

El doblaje castellano, realizado en Venezuela por el Estudio Lain, es correcto a nivel traducción y respetuoso en la adaptación, pero lamentablemente el staff de actores de esta compañía deja mucho que desear a la hora de la interpretación y cometen errores como el darle las voces de los protagonistas a dos actores masculinos como son Johnny Torres y José Manuel Vieira para Al y Ed, respectivamente. Además suelen repetirse voces dentro de la serie así como también en el resto de los programas que da Animax, ya que esta compañía dobla la mayoría de las series que tiene esta señal.



NO SOLO SE VIVE DE HISTORIETAS

Con el terrible éxito que tiene a nivel mundial, no es de extrañar que salgan al mercado cientos de productos relacionados con la serie:

DVD: Quizás el producto más obvio al tener una serie de animé exitosa sea el de editar los capítulos en este formato. Aniplex es la encargada de editarlos en Japón y la serie se encuentra completa en un set de 13 discos, de los cuales el primero trae sólo dos capítulos, el último trae cinco y todos los demás, cuatro. En Estados Unidos, la encargada fue la empresa FUNimation (la misma que posee los derechos para la Zona 4) y el formato que eligieron es el de cuatro episodios por disco, salvo el ultimo que solo trae tres.

Tambien estan disponibles: Reflections, un OVA que en 60 minutos resume todo el animé. Lógicamente lo sacaron para currar poco antes del estreno de la película. Y después también tenemos otro DVD que compila los 4 OVA que existen de la serie hasta el momento: Jissha-hen, Kodomo-hen, Enkai-hen y State Alchemists vs. Seven Homunculi

Novelas: Existen varias novelas inspiradas en la serie, todas escritas por Makoto Inoue y que tocan historias paralelas o spin-offs del manga o el animé. Hagane no Renkinjutsushi: Sareki no Daichi (FMA: La Tierra de la arena) es la primera de estas y adapta los capítulos del animé de los hermanos Tringham. La segunda, Hagane no Renkinjutsushi: Toraware no Renkinjutsushi (FMA: El Alquimista Abducido) cuenta cómo los hermanos Elric deben detener a una célula terrorista por orden directa del Coronel Mustang. La tercera es Hagane no Renkinjutsushi: Shiroi Hana no Mau Tani (FMA: El Valle de los Petalos Blancos) narra el paso de Ed y Al por Wisteria, una pacifica comunidad, que en el fondo no lo es tanto. La cuarta se titula Hagane no Renkinjutsushi: Tooi Sora no Shita de (FMA: Bajo el Cielo Lejano) nos cuenta el encuentro de Ed con Pitt, un amigo de su infancia que estudia para ser médico, lo cual lo lleva a cuestionar sus propias metas y replantearse algunas cosas de su vida. Tiene como bonus una historia protagonizada por Roy Mustang. La quinta es Hagane no Renkinjutsushi: Sorezore no Kizuna (FMA: Los Lazos que Unen) y en ella los Hermanos Elric van en la búsqueda de un extraño libro prohibido, lo que los lleva a encontrarse con un niño Ishbalano que les recuerda a los hermanos de su madre que murieron de una enfermedad terminal. Existe también una sexta novela titulada Hagane no Renkinjutsushi: Aratana Hajimari (FMA: Un Nuevo Comienzo) en la que nos cuentan sobre el entrenamiento de Winry en Rush Valley y trae además una historia protagonizada por Al y Scar, pero sólo se encuentra en japonés. Aparte existen algunas novelas inspiradas directamente en los videogames de la saga.

Video Juegos: Existen varios juegos inspirados en el universo de FMA. La compañía Sony-Square Enix, lanzó para PlayStation 2, tres RPG y uno de pelea. Ademas Bandai lanzó dos para GameBoy Advance y uno para Nintendo DS, todos estos RPGs, ya que es el género más popular en Japón. Tambien para la DS la compañía norteamericana Destineer, creo un juego basado en el card game. Los más populares son obviamente los que son para la Play, tres de los cuales también fueron editados fuera de Japón. Estos son Fullmetal Alchemist and the Broken Angel, Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir y Fullmetal Alchemist: Dream Carnival.

Como hechos mierda hay en todos lados, pero los del animé son los peores, existe un juego para PC llamado Fullmetal Alchemist: Bluebird's Illusion, que fue diseñado íntegramente por fans de Hong Kong. Lógicamente su distribución es sólo dentro de este pais y ultra-limitada, ya que sólo existen unas cien copias.

Soundtracks: Además de los CDs de la banda de sonido original de la serie (que son tres) y el de la película, existen una serie de singles dedicados a los personajes, en los cuales los actores que le dan vida cantan canciones. Esto es bastante común en las series populares y suelen tener mucho éxito entre los fans. FMA no se queda atrás, con la desgarradora suma de cinco CDs dedicados a Ed, Roy, Al, Hughes y Winry, todos con dos temas, salvo el de Roy, que tiene uno sólo. Además existe un sexto CD mútiple, en el cual se presentan temas interpretados en conjunto por dos o más personajes, incluyendo a otras voces del elenco.

Otras porquerías: Es evidente que, como se trata de una serie popular, existen muchos artbooks, tanto del manga como del animé y uno especial de la película, que viene junto a la edición especial del DVD de la misma. A esto sumémosle miles de muñecos, posters, remeras, peluches, llaveros, colgantes, agendas, toallas, lapiceras y demás parafernalias para el enfermo promedio. Lógicamente también existen dos juegos de cartas, uno japonés y otro diseñado exclusivamente para el mercado norteamericano. Pero sin lugar a dudas, la pieza de colección más popular entre los fans es una réplica del reloj que lleva Ed, que además de funcionar, tiene en su interior grabada la inscripción "Don't forget 3.0ct.11" al igual que el reloj "original".

En la categoría de los items más bizarros se encuentra un brazo mecánico igual al que tiene Ed. Lógicamente es de plástico y se pone sobre el brazo de uno. No faltará el limado que quiera arrancarse un brazo y reemplazarlo por uno mecánico, pero por suerte esa tecnología todavía no esta disponible.

EL SALTO A LA PANTALLA GRANDE

Dos meses después de que terminara la serie, en Diciembre de 2004, se anunciaba con bombos y platillos el estreno de la primera película de Full Metal Alchemist. El final del manga dejaba un cabo suelto y era obvio que no podía quedar así.. De esta manera en Julio del 2005, y con todo el equipo que llevó adelante el animé, se estrenaba en Japon Gekijyouban Hagane no Renkinjutsushi - Shanbara wo Yuku Mono (Fullmetal Alchemist: El conquistador de Shambala). El título hace referencia al reino mítico oriental de Shambala, un equivalente al paraíso cristiano cuya antigua leyenda dice que los seres que lo habitan viven con sabiduría, en absoluto equilibrio con su medio ambiente, salud perfecta y total felicidad.

Con una animación infinitamente superior a la de la serie, la película arranca dos años después de donde finalizó el animé y aparecen casi todos los personajes del mismo. La trama básicamente nos cuenta la historia de Ed que, desprovisto de sus poderes alquímicos, debe enfrentarse a un nuevo enemigo para detener una amenaza que pone a dos universos en peligro. Podría contar más, pero sería revelar gran parte de lo que sucede al final del animé y por eso decido no profundizar. De todas formas, no me gustó demasiado el desarrollo de la trama: al haberse terminado el conflicto con el villano del animé, se ven obligados a inventar un nuevo rival para los hermanos Elric, pero el mismo carece de atractivo, lo cual le resta fuerza a la película. Imagino que esta situación debe ser muy diferente para el japonés que venía de casi un año de abstinencia y muerto de ganas de ver cómo termina la saga. Eso suele jugar a favor en estos casos y es algo que yo no viví, porque vi la peli al día siguiente de terminar de ver la serie. De todas maneras, por más que no me guste, es el final real del animé y si no se lo ve quedan cosas colgadas, así que me parece que su visionado es obligatorio.

En lo personal creo que en algún momento van a sacar una segunda película, algún nuevo OVA, o algo, porque aunque todo cierra perfecto, Ed y Al son lo suficientemente inquietos como para no quedarse de brazos cruzados por mucho tiempo. De todas formas, por el momento la película esta inédita en Latinoamérica, lo que nos obliga a pagar fortunas por alguna edición extranjera o conseguirlo mediante alguno de los tantos fansubs que hay en nuestro país.

Para finalizar, no me queda más que recomendar el animé que se puede ver todos los días por Animax. Decirles que lean el manga que ya lleva 10 tomos publicados de la edición en castellano de Norma editorial, que en inglés llega por la compañía VIZ y hasta el tomo 16, mientras que en Japón debe estar por salir el 19, ya que la serie continúa en la antología que la vio nacer y lleva hasta el momento 80 episodios. En conclusión, una gran serie que merece por lo menos una relojeada ya que es interesante por muchos motivos.

VIDEO GAMES
por José Luis Gaitán

NARUTO: ULTIMATE NINJA

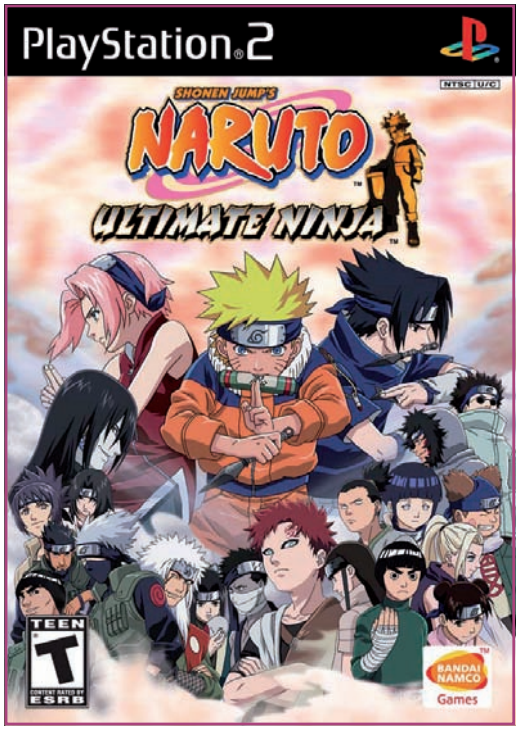
Pese a que los canales retrógrados de siempre, con Cartoon Network a la cabeza, suelen achurar las series, algunas logran superar estas cobardes intervenciones y llegan con la misma fuerza arrolladora a nosotros como lo hacen en el resto del mundo. Cyber Connect 2, el desarrollador de esta saga para Playstation 2 que hoy nos ocupa, logra obtener lo mejor de Naruto ,y añade puntos que en un principio parecen algo conflictivos pero que a la postre resultan en un conjunto satisfactorio.

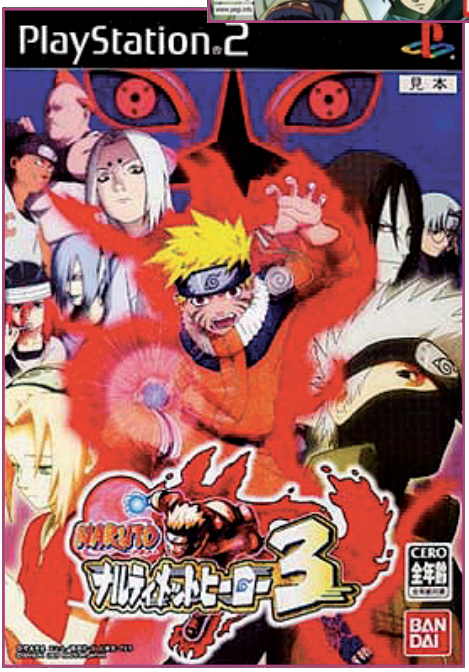
Básicamente, este es un juego de pelea en 2D con un estilo gráfico de increíble espectacularidad y muy similar a la serie misma (y hasta al manga), gracias a un uso cuidado del Cel Shading. Cualquiera hubiese podido quedarse allí y recibir los aplausos, sin embargo se han añadido muchísimos mini-juegos divertidos (de puntería, de carreras a través de árboles, de baile), que logran romper la linealidad del gameplay de los juegos de lucha tradicionales. Pero hay mas: un juego al estilo RPG que mediante el cumplimiento de misiones nos ayuda a desbloquear ilustraciones y diferentes premios.

El núcleo del juego se basa en las peleas 2D, pero mantiene unas interesantes sorpresas, como la utilización de ítems especiales (que no quitan demasiada energía pero sirven para contraataques) para cada personaje y algunos ítems que se encuentran en los mismos escenarios interactivos donde peleamos: una barra de Chakra que podremos cargar con sólo pulsar un botón y que tiene tres niveles (su fuerza varía según el nivel) y nos ayuda a disparar nuestros poderes especiales (hay varios pro cada personaje), los cuales mantienen la misma espectacularidad y tensión de la serie original, así como también combos con los golpes normales.

La salida del Narultimate Hero 1 y 2 (así se llama en Japón) con fecha tan cercana, tiene mucho que ver con la estrategia de ventas actuales, ya que en Japón estos juegos están disponibles desde el 2003, pero recién ahora los distribuidores están comprendiendo la importancia de la distribución de cualquier cosa que lleve a la serie a tener mayor audiencia.

La versión que esperamos para finales de marzo es Naruto Narutimate Hero 3, que contiene más de 40 personajes y más horas del juego, que era lo que le faltaba a los dos anteriores. Esta versión lúdica de las aventuras de nuestro aspirante a hokage, todavía exclusiva para Playstation 2, es la más impactante de todas y nos centra en las últimas temporadas de la serie, cuyos mejores momentos reviviremos, con versiones diferentes de los personajes habituales y los originales. No esperen sorpresas argumentales, ni cambios abruptos, ni alteraciones a la serie. Cyber Connect 2 sabe que no hay que arreglar lo que está bien hecho desde hace años. Y nosotros, felices de la vida.





MUÑECOS

por Dani Acosta

KAIYODO FRAULEIN REVOLTECH SERIES NO.001: REI AYANAMI

El sistema E.L.F. es el gran anuncio de Kaiyodo para su línea Revoltech. Este desprendimiento llamado Fraulein asegura "hermosas líneas de cuerpo y movimientos naturales como la vida real". Y en verdad es lo que se logra con esta Fraulein 001: Rei Ayanami de Evangelion.

De aproximadamente 15 cm. de alto y esculpida por Enoki Tomohide (de quien ya habíamos visto su Saber de Fate/Stay Nigth en la colección Revoltech G2), es una figura que no tiene nada que envidiarle a sus pares estáticas de mayor tamaño de PVC o resina.

La muñequita (a los ojos normales) tiene una amplia flexibilidad de movimientos y logra grandes poses (gracias a sus más de 18 puntos de articulación), aunque a veces es necesario utilizar el pie que viene incluído. El detalle logrado por Tomohide logra una Rei esbelta en su Plug-Suit, y la pintura ayuda mucho en ese aspecto, sin contar sus dos pares de manos extra y su réplica de la Lanza de Longinus de color metalizado.

Por supuesto que posee un gran defecto, como las últimas figuras de la colección (entre ellas las Valkyries de Macross de las cuales nos ocuparemos en una próxima entrega): los Revolver Joints (esa pequeña bolita con extremos ultra-articulada) ocultos en el torso poseen su pieza de enganche al hombro de una extensión muy corta, lo que produce que al mover los brazos sea muy fácil desprenderlos. Un defecto un poco molesto, pero que es fácilmente perdonable al ver la gran calidad y horas de diversión que nos brinda esta Rei Ayanami.

Para los que conocen la línea Revoltech (hasta ahora especialistas en robots gigantes de todas las épocas) basta con decir que el Revolver Joint es uno de los mejores desarrollos para muñecos articulados de la última época y para los que no, esta Rei Ayanami es una buena oportunidad de hacerlo.

Hasta ahora las figuras Fraulein anunciadas son Rin Tohsaka (Fate/Stay Night), Asuka Langley (Evangelion) y Pocco (The Art Shunya Yamashita). Una colección muy recomendable en estos tiempos de figuras estáticas y exageradamente caras.

OSAMU TEZUKA Y FRITZ LANG FUERON DOS VISIONARIOS, DOS MAESTROS A LA HORA DE IMAGINAR FUTUROS POSIBLES Y DE CRITICAR EL RUMBO QUE TOMABAN LOS AVANCES TECNOLOGICOS DEL SIGLO PASADO. DOS VECES SE INTERSECTARON LOS UNIVERSOS DE AMBOS GENIOS. LA PRIMERA VEZ, EN UN MANGA DE 1949. LA SEGUNDA, EN UN LARGOMETRAJE ANIMADO DE 2001, EN EL QUE METIERON MANO NADA MENOS QUE KATSUHIRO OTOMO Y RINTARO. VAMOS A DESCUBRIR ESTAS JOYAS. VAMOS A VISITAR

METROPOLIS

Por Andrea Vega

VOLVER AL PASADO

Con cierta frecuencia, aparece una película que representa un verdadero avance en el arte de la animación. Generalmente, estas películas proyectan un ambiente modernista o futurista, pero es inusual que sean igualmente exitosas como tributo al pasado. Metrópolis es una suprema combinación del pasado y el futuro, que combina el diseño de arte típico de los cortos animados de fines de los '30 con lo último en cuanto a gráficos por computadora, para contar un drama con reminiscencias de la ciencia ficción de los años '20 y '30.

Esta versión de Metrópolis, estrenada en Japón en mayo de 2001, está dirigida por Rintaro (Shigeyuki Hayashi), quien fue uno de los primeros colaboradores de Osamu Tezuka en animación. Basada en un guión de Katsuhiro Otomo, puede considerarse el gran tributo de ambos al "Dios del Manga".

El manga de Metrópolis fue publicado en Japón en 1949. Para entonces, el artista recién iniciado ya había llamado la atención por su uso de efectos cinematográficos (acercamientos, ángulos inusuales de cámaras) y por sus dramas más cercanos a lo que se producía en Occidente que a los temas tradicionales japoneses que producían sus contemporáneos. Lo curioso es que Tezuka aún no había visto la película de Fritz Lang cuando realizó su versión; se inspiró en reseñas y sinopsis del argumento y en el póster de la película que mostraba a la mujer robot. Su historia era más bien una síntesis de viejas películas de ciencia-ficción y los seriales de aventuras, con un científico loco llamado Dr. Charles Laughton (un personaje que adquirió su nombre del actor que había interpretado al Dr. Moreau en la película La isla de las almas perdidas en 1933, y no basado en el científico de la película de Lang); Duque Rojo, una mente criminal con planes de conquistar al mundo con su ejército de robots (probablemente inspirado en una película de 1940 llamada El misterioso Dr. Satán); un perseverante detective privado, y una pareja

de audaces niños, uno de los cuales es –sin saberlo- una robot con aspecto de humano, Michi (la equivalente de Maria en la película de Lang). Cuando su naturaleza robótica sobrepasa su inocencia y se vuelve destructiva, su climático enfrentamiento contra la policía en lo alto de un rascacielos guarda evidentes reminiscencias de King Kong. La novela gráfica de Tezuka incluso contiene obvias referencias artísticas de la tira cómica de Mickey Mouse -publicada en diarios en la década del '30 y dibujada por Floyd Gottfredson- e incluso de Max Fleischer, dibujante de Betty Boop.

Si vemos hoy la Metrópolis de 1949, es fácil comprender por qué Tezuka tendía a restarle valor a gran parte de su trabajo anterior a los '50 –aunque es claro que su chica robot, Michi, sirvió como prototipo para Tetsuwan Atom, creado algunos años después. En una sabia decisión, Otomo y Rintaro han replanteado aquella inocente parodia juvenil de la ciencia ficción de los '30 como una historia más coherente y dramática, lo cual representa un mejor tributo a la carrera de Tezuka. Así, ésta película se acerca más al concepto original de Lang, tanto en la representación de la ciudad futurista como en el énfasis del argumento en una lucha de clases entre los obreros y la elite capitalista. Pero lo que sí retuvieron es el estilo artístico que mostraba Tezuka en el manga de 1949, en vez de usar el diseño más familiar y sofisticado característico de sus obras posteriores, como Tetsuwan Atom y El rey de la jungla.

CIUDAD DE POBRES CORAZONES

Los primeros cinco minutos de esta nueva Metrópolis son sencillamente sublimes. La película comienza con una especie de corto noticioso típico de los años 30, en blanco y negro, mostrando al magnate financiero Duque Rojo proclamando que la construcción de una nueva torre llamada Ziggurat ha sido completada, hecho que confirmará el estatus de Metrópolis como líder mundial. Entonces la pantalla se expande inmediatamente a un panorama realizado con CGI y a colores de una ceremonia inaugural con miles de personas celebrando en las calles, fuegos artificiales, juegos de luces, y el cielo cubierto de zeppelins llenos de pasajeros que observan a la distancia. La cámara se mueve vertiginosamente hacia arriba, hacia abajo, y hacia fuera desde el interior de un inmenso rascacielos, incluyendo una breve vista desde un distinguido restaurante con paredes de vidrio ubicado en lo alto del Ziggurat.

La escena continúa el tiempo suficiente para establecer los elementos principales del argumento. Duque Rojo se encuentra en la tarima de los oradores junto al Presidente Boon. Cuando los periodistas le preguntan a Duque si está considerando entrar en la política, éste declara su total apoyo a la administración de Boon; pero las miradas que intercambian y sus lenguajes corporales demuestran que ninguno confía en el otro. Una conversación entre un hombre y un niño que se encuentran entre la multitud establece que son extranjeros recién llegados a Metrópolis. Shunsaku Ban es un investigador japonés cuyo asistente es su joven sobrino llamado Kenichi. Ambos se encuentran tras la pista de un científico sospechado de violaciones a los derechos humanos y tráfico de órganos, entre otras cosas. Se oyen disparos, y un grupo de hombres de uniforme son vistos disparándole a una figura que resulta ser un robot disfrazado de humano. Ban y Kenichi escuchan que los hombres de uniforme son Marduks, un partido político y militar anti-robot que todos saben, es un ejército privado controlado por Duque Rojo; y que el prejuicio contra los robots se ha hecho más intenso a medida que más y más humanos quedan desempleados debido a que son reemplazados por ellos, por decisión de la clase capitalista dominante.

En esta ciudad fuertemente industrializada y futurista, los robots son vistos por todos lados realizando toda clase de tareas. Pero a pesar de su inteligencia, los robots no poseen ninguno de los derechos otorgados a los seres humanos. Para evitar posibles levantamientos no se les permite, entre otras cosas, tener nombres humanos o viajar libremente entre las distintas zonas de la ciudad sin un permiso especial. Así es que viven en condiciones similares al Apartheid.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El argumento del manga de Tezuka básicamente trata sobre el enfrentamiento entre Ban y Duque Rojo, mientras la chica robot que se cree humana busca a sus padres. En este argumento más complejo, Duque Rojo ha traído al Dr. Laughton a Metrópolis para crear una inteligencia artificial de última generación para controlar a una súper-computadora que se encuentra oculta en el Ziggurat. Duque Rojo insiste en que esta inteligencia artificial sea construída en la forma de un robot con la apariencia de su hija muerta, Tima (en vez de Michi). Por diversas circunstancias, Tima es activada sin seguir instrucciones, y descubierta por Kenichi, que cree que es una humana con amnesia. Tima no solamente tiene aventuras como la Michi del manga, además se encuentra en búsqueda de su identidad. ¿Es solamente un robot, o su inteligencia artificial de alto nivel la convierte en humana en un sentido moral? Muchas de las maravillas de Metrópolis son vistas a través de los ojos de Tima.

Una cuestión importante a lo largo de la historia es si los robots deben ser considerados como parte de la ciudad o como individuos. Tima no es la única que está conciente de su propia existencia. Bobby, un destartalado robot despectivamente otorgado por Metrópolis a Ban como guía local, se ve tan cómico como los robots de aquellos viejos seriales de los años 30, pero sus diálogos inteligentes y sus sabios consejos le dan una trágica dignidad.

LA CIUDAD DEL MUNDO NUEVO

La acción en esta película de casi dos horas rara vez se d etiene, pero también hay que destacar la importancia de la vasta ciudad en donde toma lugar. Esta Metrópolis, con su nuevo y más imponente Ziggurat, probablemente derive de la versión moderna de la Torre de Babel hecha por Fritz Lang, pero también se puede asumir que los realizadores se inspiraron en películas como Blade Runner y El quinto elemento para asegurarse que su ciudad futurista por excelencia no fuese inferior a ninguna otra. Las locaciones varían desde las oficinas como palacios de la elite, hasta un llamativo distrito de entretenimiento, pasando por barrios pobres y superpoblados y ominosos laboratorios científicos, todos ellos en diferentes estilos artísticos. Por ejemplo, el laboratorio del Dr. Laughton está claramente modelado en base a las películas de Frankenstein de los años 30, y el que se encuentra en la cima del Ziggurat hacia el final tiene un aspecto más moderno y está hecho con CGI. A propósito de esto último, las técnicas digitales están usadas magistralmente para crear la sensación de una población multitudinaria. Hay numerosas escenas de calles llenas de gente, con docenas de personajes que parecen moverse individualmente.

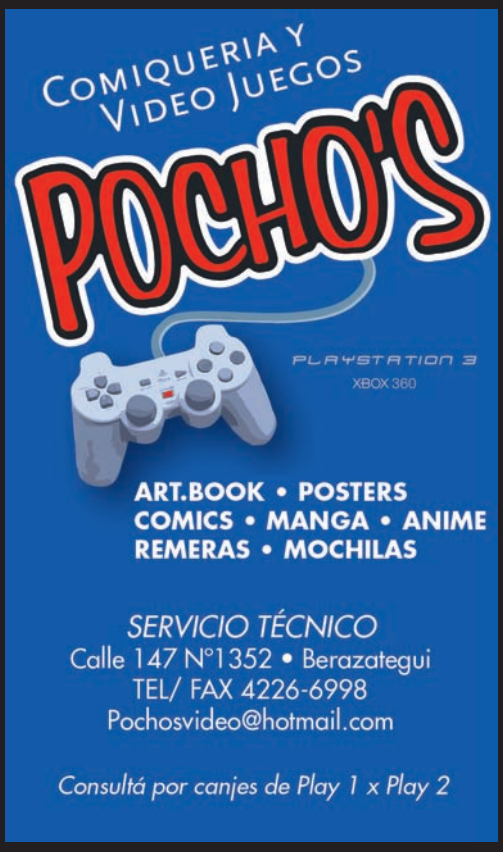
Muchas escenas y tomas parecen estar diseñadas para hacer que los individuos se vean insignificantes en comparación con la ciudad. Esto refuerza la idea de la contínua lucha que llevan adelante varios personajes que se rehúsan a dejar que la ciudad los domine.

ULTIMOS DETALLES

Uno de los elementos clave para establecer la atmósfera de las décadas del '30 y '40 es la música de jazz. La partitura original es de Toshiyuki Honda, uno de los intérpretes de jazz más importantes de Japón desde los '70. Honda compuso una melodía al estilo Dixieland de los años '20 para la película, interpretada por un grupo llamado "Los Reyes Metropolitanos del Ritmo", que incluye al director Rintaro en clarinete. También hay algunos números clásicos norteamericanos que resultan muy efectivos.

Por último, podemos comentar que la versión japonesa muestra una imagen luego de los créditos donde aparece una tienda llamada "Compañía de Robots de Kenichi y Tima", con Tima claramente visible en una ventana, lo cual implica que Kenichi tuvo éxito al reconstruir a Tima. Esta imagen fue cortada en la versión en inglés, vaya uno a saber por qué.

DIVA-PINS-UNICOS.BLOGSPOT.COM
si tenes una banda,
un fanzine o un grupo
SORPRENDÉ Y REGALÁ
si tenes una rockería,
una comiquería
o un Freakshop
ABASTECETE
DIVA
pins únicos
¡¡¡Y no solo pins!!!
Mail: a_eme_eme@hotmail.com
Tel y sms: 011-1559899372


COMIQUERIA Y
VIDEO JUEGOS
POCHO'S
PLAYSTATION 3
XBOX 360
ART.BOOK • POSTERS
COMICS • MANGA • ANIME
REMERAS • MOCHILAS
SERVICIO TÉCNICO
Calle 147 N°1352 • Berazategui
TEL/ FAX 4226-6998
Pochosvideo@hotmail.com
Consultá por canjes de Play 1 x Play 2

ETERNAL
DARKNESS
COMIC - MANGA - REVISTAS
• FIGURAS DE ACCION •
JUEGOS DE CARTAS INTERCAMBIABLES (TCG)
Ricchieri 91 Local 11 - Ramos Mejía
Frente a la Plaza, a una cuadra de la estación
www.ramoscomic.com - mail: comic@ramoscomic.com
msn: ramoscomic@hotmail.com - tel: 15 6182 7953

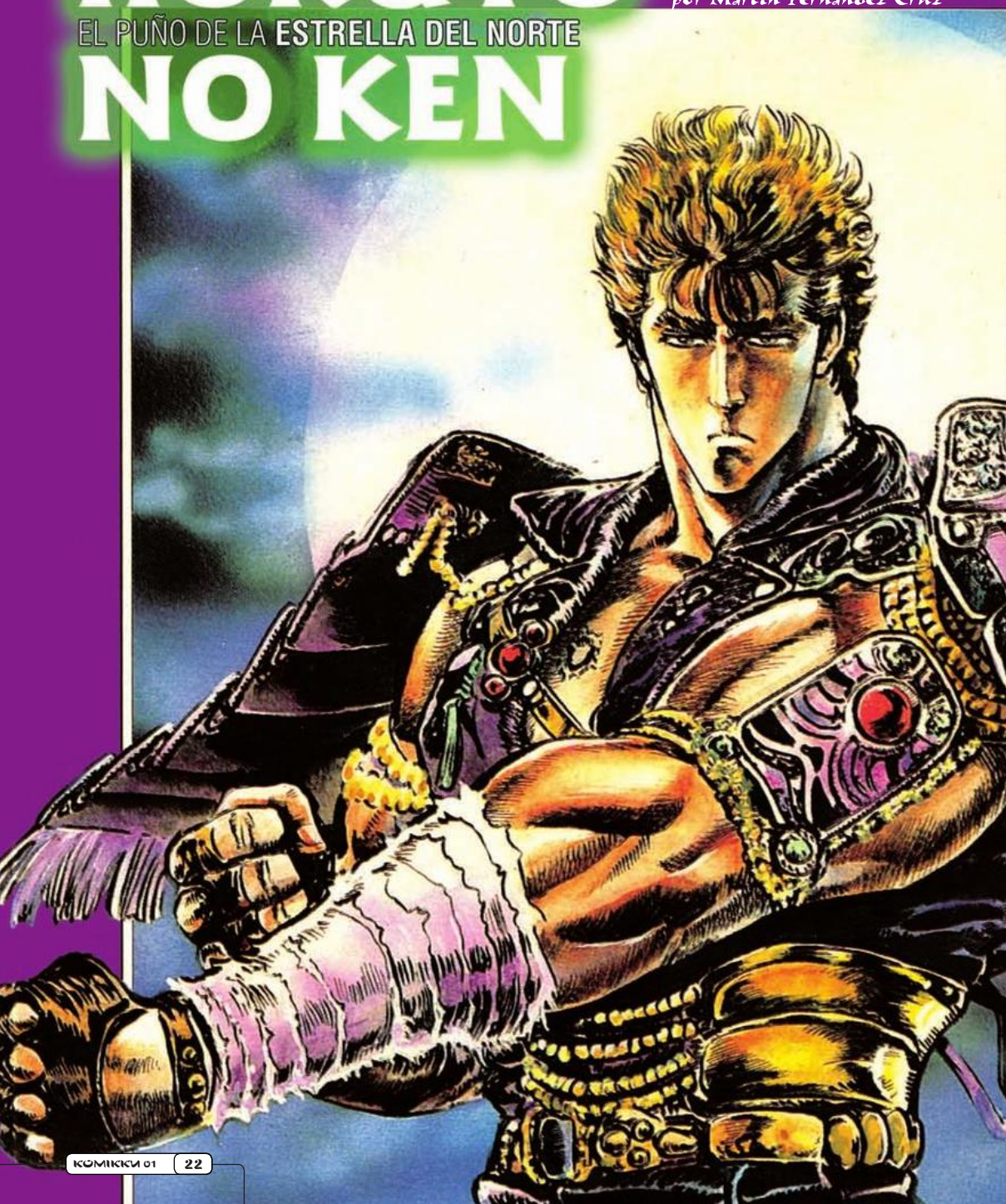
Azatoth
Comics
MAGIC
The Gathering
Yu-Gi-Oh!
WARHAMMER
40,000
Manga - Comics - DVD
Playstation - Figuras
Anime - Cardgames
Posters - Wargames
Artigas 4986 Tel 4738-8333
Villa Ballester

GESTO ADUSTO, CARIPELA A LO STALLONE, LEGADO ANCESTRAL, SED DE VENGANZA. ERA LA EPOCA DE LOS JUSTICIEROS VIOLENTOS, AMARGOS Y PESUTTIS Y UNO DE ELLOS SACUDIO A JAPON Y ESTALLO EN EUROPA Y EEUU. SOBRE-EXPLOTADO HASTA EL CANSANCIO EN EL MANGA Y CENSURADO BRUTALMENTE EN EL ANIME, ESTE PROCER DE LA MACHACA CUMPLE 25 AÑOS SIN BAJAR LOS BRAZOS. QUEDATE A CONOCER LA IMPACTANTE HISTORIA DE

HOKUTO NO KEN

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

por Martín Fernández Cruz



Cuando en el año 1993 el sello Manga Video debutó en España, el primer titulo que lanzó al mercado fue el largometraje de Hokuto No Ken (El Puño de la Estrella del Norte), precisamente el 4 de Octubre. Si releemos ese artículo y otros sobre la serie protagonizada por Kenshiro, salta a la vista algo llamativo: por aquel entonces (hablo de principios de los '90) se insistía en incluir a Hokuto en la misma línea de mangas cómo Dragon Ball o Saint Seiya; nada más alejado de la realidad, porque mientras en Dragon Ball la aventura es el motor de los protagonistas, en Hokuto lo único que vemos es desesperanza y angustia. De esta caprichosa comparación surge también otra interesante conclusión, y es que en los '90 la violencia de Hokuto aún se consideraba como un elemento apto para las grandes masas. Hoy en día ese animé no duraría en la tele ni una semana. Pero lo cierto es que este manga siempre fue un caso extraño. Gozó de mucha popularidad en el pasado, principalmente por su largometraje y por su edición en español de la mano de Planeta DeAgostini, quienes editaron el manga de manera parcial. Pero los '80 y principios de los '90 fueron sin lugar a dudas los años en los que Hokuto descolló, se hizo popular a nivel mundial y fue quien instauró en los medios la estúpida polémica, que aún hoy dura, sobre si está "bien" que un dibujito sea violento. Pero comencemos desde el principio:

EL PRIMER KENSHIRO

En 1983, se publica en la revista Fresh Jump un manga autonclusivo llamada Hokuto No Ken. Escrito y dibujado por Tetsuo Hara, el comic cuenta la historia de un joven llamado Kenshiro Kasumi, quien entrena con su padre y pasea en moto con su novia Yuki. Su papá le enseña la técnica de lucha llamada Hokuto Shinken, pero al hijo no le interesa mucho ponerla en práctica ya que desea llevar una vida tranquila. La cosa se complica cuando la novia del protagonista es asesinada violentamente, por lo que éste comenzará una guerra privada contra los asesinos de su novia. La publicación de esta historia tuvo un moderado éxito, lo cual permitió que saliera una segunda parte en Junio del mismo año llamada, de manera muy original, Hokuto No Ken II.
Dentro de estas dos historias se presentan algunas ideas que luego se instalarían en la serie semanal de Hokuto. Sin lugar a dudas. lo más emblemático de Kenshiro, y que aquí ya aparece, es la teoría de los tsubos y cómo el protagonista elimina a sus enemigos. Esta noción es uno de los pilares de la saga y a partir de esa técnica es que se comenzarán a desprender todos los estilos marciales que luego tendrían los rivales de Kenshiro dentro de la colección regular. Otra coincidencia es la importancia que posee la novia para el protagonista. Al igual que en el manga principal, aquí para Kenshiro la mujer es el eje más importante: viva o muerta, la novia será quien conduzca al protagonista a llevar a cabo la mayoría de sus acciones. Las diferencias aquí tienen que ver más con el contexto en el que se desarrolla la historia, ya que en estos episodios la acción transcurre en el Japón actual, y no en un futuro apocalíptico. Por otro lado, en estas historias Kenshiro posee un padre. Y si bien el Kenshiro del manga posterior no lo posee, sí logra establecer con algunos personajes una relación padre/ hijo que podría reemplazar al lazo que conocemos en esta historia.

EL HOMBRE QUE NO SONRÍE

La gran aceptación de la segunda parte hizo que el editor del semanario, el señor Nobuhiko Horie, le proponga al mangaka hacer una serie semanal. Pero Hara no se sentía lo suficientemente seguro como para prolongar las aventuras del adolescente Kenshiro y comenzó a dudar de su capacidad como guionista. Aquí es dónde entra en escena Buronson (cuyo nombre real es Yoshiyuki Okamura), quién fue contactado para hacerse cargo de los guiones, y deja que Hara pueda concentrarse al 100% en los dibujos. Buronson (que se ganó ese apodo por usar el bigote al estilo Charles Bronson) se sentó con el dibujante y juntos lograron replantear toda la historia. Así fue cómo empezaron a descartar varias ideas de los dos mangas anteriores y reformularon prácticamente la totalidad de la obra. La acción ya no transcurriría en la actualidad, Kenshiro sería un hombre adulto y no un adolescente y los secundarios más importantes serían niños y otros peleadores que rivalizarían con el héroe por diferentes motivos. Como mencioné antes, el concepto de los tsubos y el estilo de pelea

del protagonista se mantendrían prácticamente intactos. Un elemento importante que aportó Buronson fue la onda "Mad Max" que respira el manga.

La historia de Kenshiro se mudó a la ultra popular Weekly Shonen Jump, y la nueva versión de Hokuto No Ken vio la luz a fines de 1983. La historia nos sitúa en un futuro distópico, en el que las guerras nucleares terminaron por devolver al hombre a un estado de total primitivismo. Todas las zonas se han vuelto desérticas, el agua y la comida escasean, ya no se ven flores y el dinero es tan sólo, como dice un villano al principio del primer capitulo, "papel viejo, no sirve ni para limpiarse el culo". La violencia se ha vuelto moneda común y la ley del más fuerte domina la vida humana. Varios grupos de bandidos se juntan para matar a los pobres incautos que caigan en sus manos, no importa que sean hombres, niños o mujeres.

De ese caos surge un guerrero llamado Kenshiro, quien domina la sagrada técnica Hokuto Shinken, que consiste en derrotar al enemigo al presionarle uno de los 708 tsubos que posee en el cuerpo. Al golpear estos puntos se produce una explosión en la parte afectada que mata instantáneamente al enemigo; pero dicha técnica también sirve para paralizar el cuerpo o incluso para curar a un herido. Kenshiro tiene en su pecho 7 agujeros, los cuales fueron producto de una tortura que sufrió hace un tiempo. Esos orificios simbolizan su arte marcial, la cual es representada en el cielo por las siete estrellas del norte. Al comienzo del manga, Kenshiro entabla amistad con Lynne y Bat, dos niños huérfanos que ven en Kenshiro una esperanza dentro de la desastrosa situación que envuelve a la humanidad.

También conocemos de a poco el pasado de Kenshiro y su vida junto a Yuria, su novia, la cual le fue arrebatada por Shin, otro luchador que venció al protagonista fácilmente al punto de dejarlo semi muerto. Cuando Kenshiro intenta recuperar a su novia, Shin le cuenta que se suicidó víctima de una fuerte depresión, y acto seguido el villano muere. Desconsolado, el héroe decide recorrer solo las áridas tierras con el fin de defender a los débiles.

Las aventuras continúan y nos enteramos que el protagonista posee tres hermanos, y que todos ellos rivalizaron para ser los herederos de la técnica Hokuto Shinken, la cual sólo puede pasarse de una persona a otra de generación en generación. El primero de los hermanos en aparecer es Jaggy, que se hizo pasar por Kenshiro para violar y asesinar a diestra y siniestra. Cuando el protagonista se entera de esto, decide ir a matar a su hermano, lo que no le significa mucho trabajo. A continuación aparece Toki, otro de los familiares del protagonista, pero este es un buen hombre que utiliza sus conocimientos marciales para ayudar a la gente. El último y más importante de los hermanos es Rao, uno de los personajes más

ambiguos de la historia del manga. Rao se autoproclamó Rey de la Lucha y su objetivo es matar a todos los guerreros que puedan significarle una amenaza. Siempre arriba de su corcel negro, Rao sostiene que sólo él sobrevivirá ya que es el luchador más poderoso de todos, algo que en cierta medida es real, dado que en su primer enfrentamiento con Rao, Kenshiro por poco pierde la vida. Pero a pesar de eso, este personaje posee un instinto de gran nobleza que logra marear a los lectores: a pesar de ser un hombre que incluso mata a la mujer que ama, Rao no deja de poseer ciertos valores morales que lo alejan de la categoría de villano absoluto, sobre todo cuando conocemos su pasado. Finalizada la batalla final contra Rao, y luego de tres años de violencia desmedida, el manga se toma un parate.

En ese momento, y con el gigantesco éxito que tenían las aventuras de Kenshiro, la editorial le ofrece a la dupla artística extender su contrato dos años más, por lo que se decide continuar con Hokuto No Ken. La segunda parte arranca en el tomo 16, y nos encontramos con unos Lynne y Bat ya crecidos, que viven en un mundo que se encuentra en un momento de paz relativa. Pero vuelven las amenazas y la gente violenta, por lo que los adolescentes deciden pedirle ayuda a su amigo Kenshiro, a quien no ven desde hace tiempo. De este modo se inaugura una serie de nuevas aventuras que –sin ser insoportables- son bastante más flojitas que las primeras historias del manga. Acá ya se nota que tanto Hara como Buronson comenzaban a perderle la pista a Kenshiro y compañía y que estos nuevos capítulos tuvieron que ver más con un deseo editorial de facturar que con una necesidad real de los autores de contar nuevas batallas protagonizadas por el gran luchador. En 1988, y luego de cinco años triunfales, Kenshiro se despidió de sus lectores. La obra fue recopilada en 27 tomos que fueron lanzados por todo el mundo con gran éxito, sobre todos los volúmenes que cuentan la primera etapa del manga, que culminan en el número 16 (o 15, depende la edición)

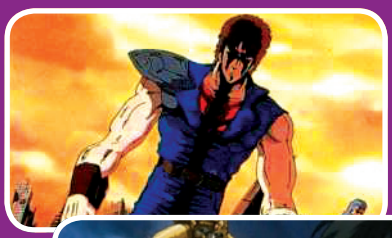
CONTINUACIONES, REEDICIONES Y NUEVAS AVENTURAS

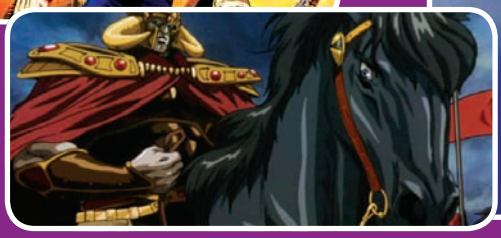
Debido al éxito que Hokuto No Ken poseía en el imaginario de los fans, se decidió relanzar la colección completa pero en formato Master, esto significa que se reeditarían nuevamente los 27 tomos recopilatorios pero coloreados en su totalidad, algo muy poco usual en el mercado del manga. Esta nueva edición salió en Japón y EEUU, pero debido a las bajas ventan fue cancelada en ambos países, lo que dejó inconclusa la historia y a una legión de nuevos lectores recontra calientes... qué va a hacer, así es el mundo de las finanzas.

Mientras tanto, Hong Kong no era indiferente a la fiebre Hokuto, por lo que varios artistas de ese país decidieron sacar por las suyas su propia versión del personaje. La historieta se llamó Hokuto Oken y arrancó en Noviembre del '91, pero culminó abruptamente al año siguiente. Los responsables fueron un grupo llamado los Hokuto Ouken Production Team, y publicaron la historieta bajo el sello editorial Long Chen Fen. El protagonista de la historia es el hijo de Kenjiro, que posee como su padre varias cicatrices en el torso (claro que a su padre se las hizo un enemigo re-jodido, pero las del hijo al parecer fueron hechas por simple ósmosis). Y la historia no es mucho más que una serie de combates pésimamente justificados por una pseudo-trama bastante floja. Los dibujos de esta historia son sumamente irregulares: por momentos hay ilustraciones

bastante logradas y al pasar de página uno se encuentra con unos dibujos que le hacen doler la vista.

La que sí fue una continuación oficial de Hokuto no Ken fue el manga llamado Soten No Ken (El Puño del Cielo Azul), el cual comenzó en 2001 y se edita aún continúa hoy, con 17 tomos recopilatorios ya en su haber. Este manga es realizado principalmente por Tetsuo Hara, ya que en esta oportunidad Buronson se limitó a coordinar el rumbo de la historia, y dejó en manos de su compañero y de Nobuhiko Horie el guión del





manga. La acción se ubica cronológicamente antes de los hechos narrados en Hokuto No Ken, y cuenta la historia de Kasumi Kenshiro, también conocido como Yang Wang. El protagonista, al igual que Kenshiro, es dueño del estilo marcial llamado Hokuto Shinken y es uno de los predecesores del protagonista de Hokuto. La acción transcurre durante la guerra Sinojaponesa, en Shangai a mediados de los años '30, y con esta excusa el autor logra meter a sus protagonistas y sus historias en conflictos civiles reales. Al leer este manga hay una fea sensación que flota en el aire, y es que pareciera que Hara recicló algunos conceptos de Hokuto para darle un poco más de chapa a su nuevo proyecto. Pero lo cierto es que si bien Soten No Ken no es ilegible, tampoco es una obra maestra. Este manga tuvo su adaptación a la televisión, pero debido a los bajísimos ratings tuvieron que cancelarla medio de sopetón en el capítulo 22.

Estos últimos años y con una nueva producción animada, Hokuto No Ken volvió a tener algunos mangas protagonizados por varios de los personajes secundarios. Hokuto No Ken Rao Gaiden fue una serie de cinco volúmenes cuyos protagonistas son Reina y Souga, dos personajes que aparecen en la nueva serie de OVAs. Fue realizada por Youkow Osada desde el 2006 hasta el 2007. Otro manga también del 2006 fue Hokuto No Ken Yuria Gaiden, realizado por Akimi Kasai y compilado en un sólo tomo. Hokuto No Ken Rei Gaiden, realizado por Yasuyuki Nekoi, tuvo dos historias autoconclusivas tan populares que en el 2007 se resolvió transformarla en serie regular. Los otros mangas basados en el universo de Hokuto son Hokuto No Ken Ruyken Gaiden The Judgemente Day, un one-shot realizado por Hiromoto Sin Ichi, y Hokuto No Ken Toki Gaiden, una serie regular protagonizada por el más cristiano de los hermanos de Kenshiro.

A todo este material hay que sumarle la creación de dos novelas basadas en el personaje. La primera (de 1996) se llamó Jubaku No Machi y fue escrita por Tetsuo Hara. La segunda fue llamada Rao Den y es una adaptación del OVA homónimo, escrita por Sakaki Eiichi.

KENSHIRO CONQUISTA EL CINE (DE ANIMACIÓN) PERO LO PROHÍBEN EN LA TELE

Como es costumbre con los mangas exitosos, Hokuto No Ken tuvo su adaptación a la televisión. El animé comenzó a emitirse en Octubre de 1984 y duró hasta 1987. En esta primera serie se adaptó a lo largo de 109 capítulos la etapa que llega hasta el combate final con Rao. Al terminar, se estrenó a la semana siguiente Hokuto No Ken II, una nueva serie que duraría tan sólo 43 capítulos en los cuáles se adaptarían las aventuras pertenecientes a la segunda etapa del manga. La serie de televisión tuvo infinidad de problemas cuando la pasaron en los canales europeos. Obviamente, en EEUU no pudieron pasar por la tele ni el opening. En países como Francia, la censura fue tal que muchos capítulos duraban menos de 10 minutos.

Este animé posee un lugar de privilegio, ya que fue uno de los primeros en provocar las polémicas favoritas de las señoras gordas sobre si está bien que un dibujito tenga sangre, ¿vió?, es que los nenes tienen que mirar otras cosas. Lo más irónico del asunto es que el formato televisivo no le sienta del todo bien a Hokuto No Ken, ya que tanto color chillón y tanto estirar los bloques hace que la historia pierda mucha fuerza, algo que no sucede en el manga; es una lástima pero ninguna de las dos series logra ser muy interesante.

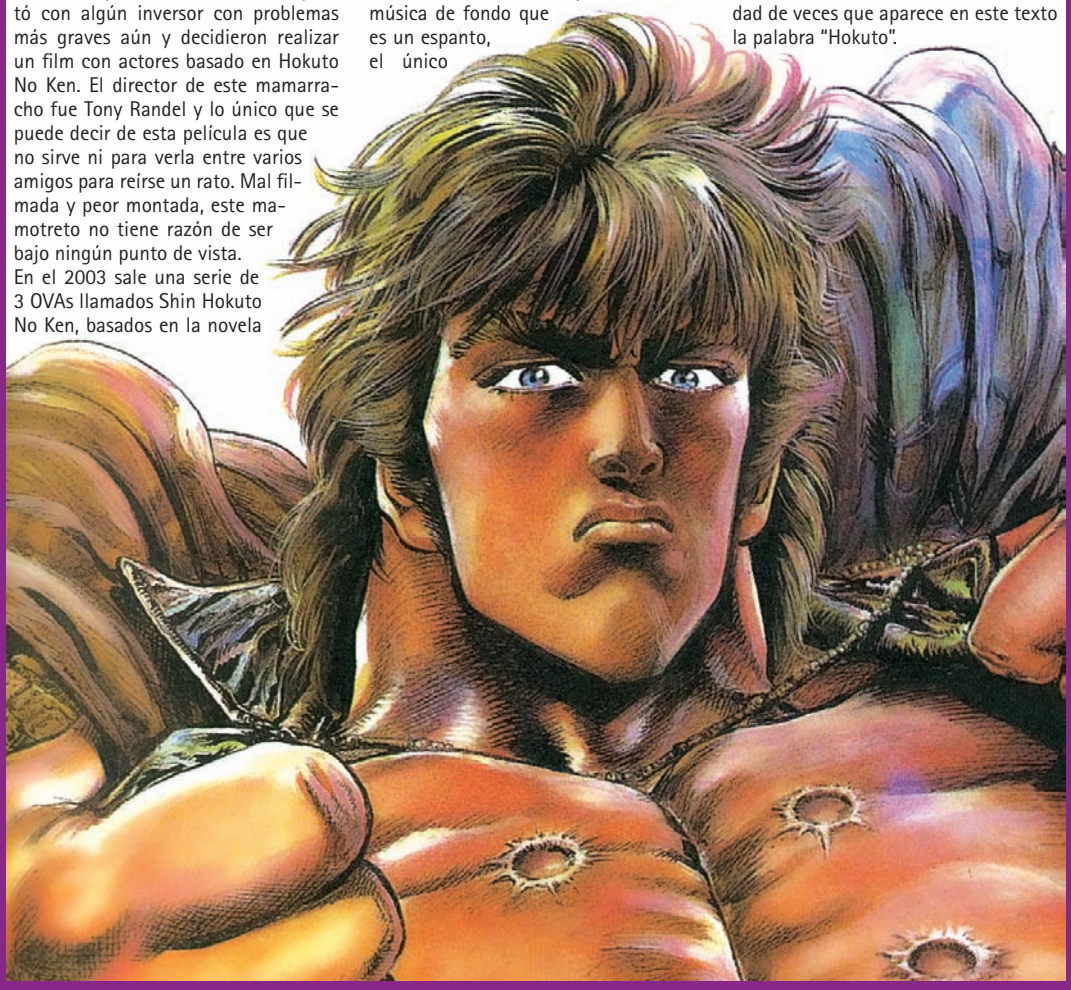
En 1986 se estrena un largometraje animado de dos horas y acá la cosa ya es otra. La animación es bastante oscura y se condice perfectamente con la mala onda que tira Hokuto en su versión papel. El largometraje nuclea algunos de los momentos más jugosos del manga y los reformula para darle un principio nudo y desenlace a una historia mucho más amplia. Pero funciona de mil maravillas y Hokuto No Ken en cine es una de las mejores películas de animación de su época. De hecho, aún hoy a mas de 20 años de su realización se mantiene como una obra

maestra total y absoluta; si no la vieron, búsquenla porque realmente vale mucho la pena. Esta película también ostenta un lugar de privilegio, ya que fue detrás de Akira la película elegida por varios editores a la hora de (como dije al principio del artículo) introducir el fenómeno del animé en el mercado europeo y americano. Así que la masividad del animé se debe en buena medida a esta gran película.

1995, Estados Unidos: un productor con serios problemas mentales se juntó con algún inversor con problemas más graves aún y decidieron realizar un film con actores basado en Hokuto No Ken. El director de este mamarracho fue Tony Randel y lo único que se puede decir de esta película es que no sirve ni para verla entre varios amigos para reírse un rato. Mal filmada y peor montada, este mamotreto no tiene razón de ser bajo ningún punto de vista.

En el 2003 sale una serie de 3 OVAs llamados Shin Hokuto No Ken, basados en la novela escrita por Tetsuo Hara. Finalmente en el 2005 se planeó un fuerte revival, a través de dos largometrajes animados y tres nuevos OVAs. El comienzo de esta nueva serie fue el film Rao Gaiden estrenado en Marzo del 2006. En esta película la historia se encuentra bastante avanzada, y adapta varios de los hechos acontecidos en el volúmen 11 del manga. Si bien la animación está prolijita, falta un poco de esa bestialidad que era tan característica en el comic y en el film del '86. Encima le ponen una música de fondo que es un espanto, el único buen momento musical es cuando suena You´re Shock, el tema original del primer opening de la serie animada. A este largometraje le siguieron los OVAs Yuria Den, estrenado en Febrero del 2007, y luego Rao Den II, de abril del mismo año. El tercer OVA será Toki Den, anunciado, para Marzo de este año. Y toda esta nueva serie finalizará con el segundo largometraje Kenshiro Den, cuyo estreno se planea para mediados de año.

Por último, los invito a contar la cantidad de veces que aparece en este texto la palabra "Hokuto".



DE ROSARIO A CUBA, DE CUBA A BOLIVIA, DE BOLIVIA A LA INMORTALIDAD Y DE AHI, A TODAS PARTES. INCLUSO A COREA, DONDE EN 2005 SE EDITO ESTE MANHWA, QUE LUEGO FUE EXITO EN FRANCIA Y BRASIL, Y QUE SIGUE INCREIBLEMENTE INEDITO EN ARGENTINA. ESTE ES UN MITO DEL SIGLO XX CONVERTIDO EN HISTORIETA. ESTO ES

CHE: UNA BIOGRAFIA

POR FABIO BLANCO

APRENDIMOS A QUERERTE

Una biografía del Che Guevara contada en forma de historieta quizás no asombre demasiado. Tenemos la de Oesterheld junto a Alberto y Enrique Breccia y una de Spain Rodríguez, pionero del comic underground. Pero cuando la editorial Daiwon le hizo un encargo semejante a uno de sus artistas, éste fue el primer sorprendido. Como muchos coreanos, Kim Yon-hwe conocía del Che apenas la imagen aparecida en los posters, los pins, las remeras y el merchandising de Rage Against the Machine. Y como cualquiera que se pone a investigar la vida de Ernesto Guevara de la Serna, quedó fascinado.

¿Pero cómo retratar la vida de alguien tan notable? Al comentar la edición francesa de **Che: Una Biografía**, el crítico Didier Pasamonik opinó que la historieta estaba planteada como una hagiografía, es decir como la vida de un santo. No lo decía como un halago, pero la observación era adecuada.

Una escena de infancia de las primeras páginas define el carácter estoico del personaje: los hermanos Guevara juegan a los indios, corren y gritan. De pronto, Ernesto se detiene y les pide que lo acompañen a la casa. Allí se planta ante el padre y le pide la habitual inyección de antihistamínicos. Ya en la cama, con una sonrisa, les dice a sus familiares *"no se preocupen, pronto me voy a recuperar"*.

DESDE LA HISTORICA ALTURA

El tiempo pasa, Ernesto juega rugby, decide ser médico y acompaña a su amigo Alberto Granado en un largo viaje a través de Sudamérica, el de los ahora famosos "Diarios de Motocicleta".

En Bolivia visitan una mina y suben en el ascensor de una chimenea a 96 metros de altura. Desde arriba ven las casas lujosas y los campos de golf de los dueños de la tierra y las pobres chozas de los trabajadores. Ven también miles de tumbas de mineros que han muerto trabajando. Se van asqueados cuando saben que ninguna viuda recibe resarcimiento por esas muertes.

En Perú, Ernesto y Alberto trabajan en un leprosario del norte donde hay más de mil enfermos terminales. La última noche de su estadía allí, los pacientes les organizan una fiesta: *"La persona que tocaba el acordeón, no tenía ningún dedo, y para sustituirlos, ató un palito a cada muñeca. El que cantaba era ciego, la mayoría tenía algún impedimento. Imagínese la escena: puede parecer sa-*

lida de una película de terror, pero la voy a recordar como una de las más lindas que he visto nunca" le escribe Guevara a su madre.

Detrás de cada capítulo de su novela gráfica, Kim Yon-hwe agrega dos o tres páginas de notas explicativas donde se representa a él mismo y a los personajes en estilo "superdeformed" y define términos como la "teoría de la dependencia" o el imperialismo. Con esa estructura logra unificar al menos tres historias de aprendizaje: la del autor, la del lector y la del propio Guevara. Es un lindo toque pedagógico, que al Che le hubiera gustado.

TU AMOR REVOLUCIONARIO

En un momento de su segundo viaje por América, Ernesto le comenta a Alberto Granado que resulta irónico estar hablando acerca de la explotación de los agricultores mientras usan como transporte un camión de la United Fruit Company. Una simple anécdota que se relaciona con un hecho posterior, el de los aviones que bajo órdenes de la CIA bombardean Guatemala para deponer al presidente Jacobo Arbenz. La excusa era "infiltración comunista", pero la razón era el miedo a una reforma agraria que perjudicaría a la empresa multinacional.

Cuando ocurre, Guevara hace rato que vive en aquél país. Allí conoce a Hilda Gadea, que será su primera esposa, a Raúl Castro y a otros cubanos sobrevivientes del ataque al Cuartel Moncada. Allí también llora la muerte de una nena, víctima del ataque aéreo. Meses después, en México, estrecha la mano de Fidel Castro y acepta la invitación de ir con él a Cuba para pelear en la guerrilla contra el gobierno de Fulgencio Batista.

Ahora no hay vuelta atrás. Pese al asma, después de un viaje accidentado en el yate Granma, el Che atraviesa la sierra cubana. No pasa mucho antes de que el ejército les tienda una emboscada. Bajo el fuego cruzado, se le ocurre recuperar un botiquín. Pero la visión de sus camaradas muertos y sus propias heridas lo hacen tomar la ametralladora y contraatacar. Todo parece perdido, pero llega al rescate el legendario Camilo Cienfuegos a quién luego le explicará: *"Creo que estaba decidiendo entre el camino del médico y el camino del guerrero."*

En Sierra Maestra no todo son combates. Son pocos guerrilleros, las armas son las que les sacan a los soldados. Pero el héroe de nuestra historia le propone a Fidel integrar a campesinos y soldados a través de la educación. Los hombres luchan de día y estudian de noche, porque según el Che, no se puede pelear si no se sabe por qué. Y así el personaje le da al lector un pequeño curso sobre el significado de la guerra de guerrillas. Entre combate y combate se inaugura Radio Rebelde, se organizan panaderías y centros de salud y aparece la que será la segunda esposa del Che, Aleida March.

Vemos entonces una estrategia que triunfa en Santa Clara y el apoyo de estudiantes y campesinos en la larga marcha hacia La Habana. Al fin, frente al pueblo que festeja un guerrillero le dice a otro *"Se acabó: hicimos la revolución". "No"*, dice el Che *"lo que se acabó fue la guerra, la revolución comienza ahora".*

LA ENTRAÑABLE TRANSPARENCIA

Kim Yon-hwe se apega a la historia pero también al espíritu de su relato. No endulza el carácter del J.F. Kennedy que ordenó sanciones económicas y el ataque a Playa Girón. Como embajador, Guevara descubre que la única ayuda vendrá de la U.R.S.S. pero que para los soviéticos Cuba es apenas una carta a jugar en la Guerra Fría. Cuando intenta llevar la revolución a Bolivia, el Partido Comunista no lo apoya, el pueblo lo denuncia, y la CIA lo asesina.

Sin embargo, esa "querida presencia" sobrevive, insólitamente a través de un dibujante que poco antes de empezar no sabía casi nada sobre él. Uno cierra estas páginas y como lector, sabe que el Che acaba de ganar otra batalla.

Buenasssss! Esta es la sección donde la buena onda, la paz, el amor, la amistad y el respeto... van a terminar hundidos en una cloaca llena de mierda, como un feto mutante abortado en un manga de Hideshi Hino!
Si tenés algo parecido a la dignidad (y no la entregaste para comprar esta abyecta revistucha), da vuelta la página y seguí leyendo. Ahora, si te asumís como una cucaracha patética, rastrera, jodida y digna de ser sometida a los más indecibles vejámenes, quedate a disfrutar de

LA TINTORERIA

Del Dr. Bukkake & Cía.

El Indice de Estadísticas Mangueras al Pedo es una noble institución que desde hace años compila datos... al pedo. Como los del INDEC, pero un poquito más creíbles. Como no tenemos nada mejor para hacer, vamos a compartir algunos

DATOS DEL INDEMAP	
Toneladas anuales de gel que usan los Caballeros del Zodíaco para tener los pelos parados	46
Cantidad promedio de naranjas que entran en la boca de los personajes de Rumiko Takahashi cuando gritan	11,3
Porcentaje de episodios de Sailor Moon que no incluyen portales dimensionales, viajes en el tiempo, extrañas transformaciones, intentos de destrucción de Tokyo o guiños homosexuales entre los personajes	5,8%
Cantidad de partidos por año que ganarían Oliver y los Campeones si jugaran en el mundo real	3
Si los dirigiera Passarella	1
Minutos promedio que dura un combate entre dos Saiyajin	254
Minutos en los que se aplican golpes	3,2
En los que se transforman, fusionan, o juntan poder para tirar rayitos, bolitas o Kame-Hame-Ha	46,7
En los que se miran y amenazan el uno al otro con los dientes apretados	204,1
Porcentaje de fans de Evangelion que se tocaron con Asuka y Rei	83,7%
Que asegura que el guión es glorioso sin haber entendido una chota	42,8%
Probabilidad de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1.000.000

CHINO Y MANGANUZA

NECROFILIA

Hoy nos empomamos al cadáver de: GABRIEL LUQUE

Había una vez un croto de dudosa higiene personal y extrañas desviaciones sexuales que quería dibujar historietas pero no tenía talento ni para vender La Solidaria. Alguien lo bautizó Gabriel pero él se autodenominó "El Cosechador de Penas de González Catán", aunque los muchachos del barrio lo conocían como "El Cosechador de Penes", o simplemente como "el boludo ese que dibuja mal y está siempre alzado".

Y sí, Gabriel dibujaba horrorosamente mal, pero el mundo estaba de su lado. Eran los primeros años '90 y en EEUU triunfaban dibujantes absolutamente inmundos, autores de historietas de lesa humanidad como Bloodwulf, Cyberforce y WetWorks. El mugriento este consiguió esos comics (seguramente a cambio de obscenos favores) y dijo "Ey, yo también puedo dibujar así de mal!". Así fue como, sin más ambiciones artísticas que clonar a esos abortos talidómicos del Noveno Arte, dio vida a Asesino 55, un compendio de anti-guión, anti-dibujo y anti-narrativa que se inició en un oprobioso fanzine y luego (más bajadas de lienzos mediante) llegó a publicarse a todo color, en un comic-book que fracasó estrepitosamente, cortesía de una editorial cuyo director no sabía leer ni escribir.

Hasta que un día, tuvo una revelación casi mística: para que su dibujo fuera 100% excecrable, tenía que combinar los rasgos más nefastos del comic yanki con lo peor del manga. Como tenía menos manga que un chaleco, empezó a revolcarse con los más abyectos otakus, hasta que le contagiaron (además de varias enfermedades venéreas) los peores vicios de los estilos pseudo-ponjas. Así nació, entre otros vómitos recalentados, la que se considera su Obra Maestra: Operación Towertank.

Operación Towertank es una de las peores historietas jamás publicadas, en la que su autor demuestra hasta dónde llega su desconocimiento en materia de narrativa, anatomía, expresiones faciales, diálogos, estructura de relato y tantos etcéteras como elementos creas que tiene que tener un buen comic. Ivrea lo trató de vender como La Gloria del Manga Argentino, pero ni el ivreadicto más lobotomizado podría comprar semejante bosta, y la Operación Towertank fue un merecido fracaso. Tal vez sirva para dejar en claro lo que algunos sabíamos desde hace mucho: Gabriel Luque está muerto, y sí, eso era lo que olía tan mal.

ENTELEQUIA

Comicbookstore

VISITÁ EL MEGALOCAL CIENTOS DE GASHAPONES, ART BOOKS Y MANGAS!!!

10% de descuento en Art Books y 10% de descuento en IVREA mencionando este aviso!.

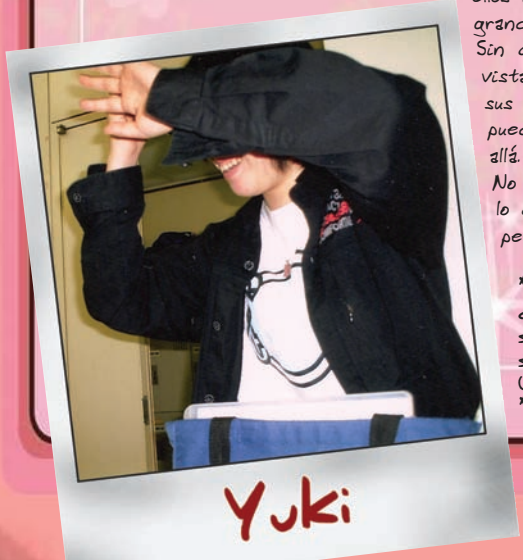
Juramento 2584. Capital. 4788-4521
Talcahuano 470. Capital. 4371-0886
e-mail: info@entelequia.com.ar
y www.entelequia.com.ar

Perdida en Tokio

por Ivana Alvis

¿EXISTE TU HÉROE?

Una de las preguntas más comunes que suelen hacerme es por qué los japoneses dibujan a sus personajes con ojos redondos y cabellos rubios, cuando en la realidad su raza dista totalmente de aquel modelo.
Sobre los ojos redondos la explicación más común gira alrededor del Maestro Osamu Tezuka, el padre de lo que hoy conocemos como Manga, quien tenía como sello propio el dibujar personajes cuyos ojos eran enormes e hiper-expresivos.
A esta teoría sigue otra "vox populi" de que los japoneses dibujan lo que quieren ser. Otra, también famosa, es el interés de captar el mercado occidental; y así podríamos llenar un libro con muchas más.
Pero, como ya se habrán dado cuenta, la gran mayoría se basa en el ideal de la existencia de un gran deseo nipón por acercarse y, hasta ser como Occidente.
Una tarde, cansada de dudar y no saber el por qué los japoneses "nos" usan como modelos de personaje, acorralé a una de mis amigas en el colegio de diseño al cual yo asistía en Shibuya y, poniendo como ejemplo al famoso Edward Elric de Full Metal Alchemist, le pregunté sobre esa manía.
Mi amiga Yuki abrió sus rasgados ojos y me contestó parsimoniosamente:
– Edo (así lo llaman a Edward en Japón) no es extranjero... ni tampoco japonés... simplemente, Edo no es nada.
Su respuesta seudo-zen provocó en mi un shock tal que tardé un casi minuto en recuperarme. Ni bien lo hice, ataqué nuevamente:
– ¿No es?
– No. Edo no existe.
– Eso lo sé. Es un personaje de manga. Pero es obvio que el modelo que usaron es un chico occidental. La forma de ser del personaje lo demuestra.
– Nadie tiene esa forma de ser, — me contestó mi amiga, sin darse cuenta de que con sólo esa respuesta había hecho que me sentara con los ojos en blanco. — y no entiendo muy bien a lo que te referís con lo de los ojos occidentales.
Mi presión había bajado.
– Entonces... ¿ustedes creen que Edward Elric es, más allá de sus poderes, alguien que no puede existir en este mundo?
– Eso es obvio. Nadie puede ser así.
Sin decir palabra le hice señas a Yuki para que me acompañara, junto con otros chicos, al "combini*" para comprar alguna comida para el recreo.
Regresamos al aula, la clase comenzó y no me pregunten el por qué, la simple probabilidad de que ellos no vieran como occidentales a esos personajes de ojos grandes y cabellos dorados, había herido mi orgullo "Gaijin*". Sin contar que me sorprendió por completo ese punto de vista desde el cual "Edo" se escapaba de esta realidad y sus modelos, de modo que su existencia en este mundo no pueda ser posible nunca. "Edo" era, y es, algo que va mas allá... es simplemente algo imaginario.
No puedo decir que todos lo millones de japoneses crean lo que mi amiga dijo, ni que mi conclusión sea correcta... pero deja que pensar, ¿no?



Yuki

***Combini**: Convenience Store. Especie de negocios muy comunes en Japón y EEUU que se parecen a los shops de nuestras estaciones de servicio, pero estos se encuentran desparramados por todas las cuadras. Uno de los mas famosos es el "Seven Eleven".
***Gaijin**: Palabra informal para decir "extranjero".

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

por Pablo Degrandi

LAS LEYENDAS DE UNA NUEVA ERA

La leyenda dice que cuando las fuerzas del Mal intenten apoderarse de este mundo, al momento en que la paz de la Humanidad se vea amenazada por las viles ambiciones de seres maléficos, unos jóvenes guerreros con gran valor y fuerza, bajo el mando de la Diosa Athena, vestirían los sagrados ropajes y lucharían por salvaguardar la esperanza.

Esta es la historia de los jóvenes llamados Caballeros (Santos en la versión japonesa) de la esperanza, y la época en la que el Mal ha resurgido es nada menos que mediados de los ochenta.

Sin dudas una serie emblemática, que al día de hoy, más de veinte años después de su nacimiento, se encuentra más vigente que nunca. Sin ir más lejos, ahora mismo están saliendo en Japón los OVAs finales de la saga de Hades y se están publicando tres series spin-off del manga por todo el mundo.

Llegados a nuestro país en 1995 por la pantalla de ATC (Canal 7), los Caballeros se tomaron apenas un par de meses para causar un auténtico furor, más que nada entre los chicos de mediana edad, entre los 11 y los 16 años, y por supuesto los frikis veteranos que ya la conocían y la venían esperando. Hoy el furor continúa, por eso este suplemento especial de Komikku.

SANTOSCABALLEROS!

Tras el éxito arrasador en su país de origen, el animé de Saint Seiya no tardaría desembarcar en el Viejo Continente. El primer país de Europa al que llega, apenas dos años después de su lanzamiento en Japón, es Francia. Allí fue donde se cambió el concepto de "Saints" al lógico título de "Caballeros" (o mejor dicho, "Chevaliers"). Con este nuevo nombre, la serie llegaría dos años más tarde a España, y otros tres años después al país donde los fans de todo el mundo admiten que se realizó el mejor doblaje de la obra: México.

En este informe, los términos acerca de las menudencias de esta serie serán nombrados según el doblaje visto en la televisión argentina, en el que los protagonistas se llaman Caballeros en lugar de Santos.

Y YA LO VE, Y YA LO VE, ES EL ROB LIEFELD JAPONES

Masami Kurumada nació el 6 de Diciembre de 1953 en la ciudad de Tokio. Durante su juventud practicó artes marciales y soñaba con ser marino, pero su verdadera vocación surgió mientras cursaba el colegio secundario. Por aquella época leía mangas como Ashita no Joe, y era gran admirador del maestro Osamu Tezuka y de deportes de combate, dos elementos que se verían reflejados en sus obras como mangaka. Su afición adolescente lo llevó a ganar un concurso de la editorial Shueisha con la historieta "Otoko Raku" (Hombre Simple), y se abocó a la profesión que lo haría famoso a partir de 1974, cuando comenzó a publicar en el semanario Shonen Jump su primera obra larga: Sukeban Arashi (Tormenta Delincuente) ,sobre un grupo de chicas pandilleras lideradas por una marimacho con toda la onda.

Tres años más tarde, después de haber publicado diversas historias cortas, nace su primer hit: Ring ni Kakero (Dejalo todo en el Ring). Considerada por él mismo como su obra favorita, esta historia sobre un grupo de chicos que practican box (y que se extendió a lo largo de cinco años) le dio a Kurumada la chapa de mangaka popular.

El mensaje que contenían todas sus obras hasta el momento eran muy similares entre sí, siempre le gusta contar sobre personajes con características heroicas, dispuestos a dar su vida por los demás, desinteresados y muy justicieros; pero también muy humanos y sensibles. A la hora de dibujar muchachos, siempre los diseña con apariencia Bishonen (chico lindo, delicadito, pinta de bala) pero les da personalidades muy varoniles. A pesar de que los protagonistas oscilan entre los 12 y 16 años, siempre tienen actitudes muy masculinas y convicciones muy marcadas sobre el honor y la justicia.

Durante los 5 años que duró Ring ni Kakero, continuó publicando historias cortas, algunas de ellas ya con conceptos mitológicos, menciones a diversos dioses, y personajes con superpoderes de origen místico.

Luego de publicar Fuma no Kojiro, Kurumada ya era un mangaka muy respetado, con un estilo característico, claramente inspirado en el sistema creado por Osamu Tezuka, autor de diversas obras protagonizadas por un grupo de personajes que siempre reúnen prácticamente las mismas características y son parecidos entre sí. Bueno, en el caso de Kurumada, se trata del propio sistema de Tezuka llevado al extremo, ya que entre serie y serie no sólo el grupo protagonista se parece, sino que el protagonista resulta ser el mismo chabón una y otra vez. Esto es algo que durante los '70 fue bastante común en los mangas (caso típico: Leiji Matsumoto, el 90% de sus obras son protagonizadas por un clon de Harlock).

El 1° de Enero del año 1986, comienza en las páginas del semanario Shônen Jump su más exitosa creación, Saint Seiya (se pronuncia Seinto Seiya), su serie más larga y la que lo catapultaría a la fama internacional. Al igual que tantos títulos populares que pasaron por el Shonen Jump, la versión animada no se hizo esperar, ya que la productora Toei y la juguetera BanDai vieron en Saint Seiya un producto rentable para animarlo (y la pegaron). Así es como apenas 7 meses después de comenzar el manga, llegó la serie animada, una experiencia agridulce para Kurumada, ya que su obra fue víctima de uno y mil manoseos por parte de los productores. La serie animada terminó por cancelarse justo cuando en el manga había comenzado la saga de Hades, que sería la más exitosa desde la salida del mismo, y así el episodio final del manga queda sin ser animado, y pasa a ser objeto de especulaciones de los fans por los siguientes 13 años.

En el año 1989, Masami Kurumada, en su mejor momento, no quiso quedarse con las manos vacías, y cerró trato para adaptar una obra anterior suya, Fuma no Kojiro, en dos miniseries de 6 OVAs cada una, y un Ova/Peli de 80 minutos.

Una vez terminada la saga de Hades, Kurumada presentó nuevos proyectos en la editorial Shueisha (quienes publicaban el Shonen Jump), pero sin éxito: o no se los aceptaban o se los publicaban medio de favor, y pasaban desapercibidos (caso Silent Knight Shô).

Luego de muchas discusiones, en 1994 se va de Shueisha, y edita de forma independiente una obra llamada Evil Crusher Maya en el Shonen Gangan de Enix. En 1996 ingresa a Kadokawa Shoten, donde publica su único éxito post-Seiya, B't X. Luego de terminar B't X, Kurumada vuelve a llegar a un acuerdo con Shueisha, se amiga con la editorial, y en el año 2000 lanza la secuela de una de sus obras anteriores: Ring ni Kakero 2, que se publica

aún hoy, y en 2003 lanza la secuela de Fuma no Kojiro, llamada RyuuSei Ansatsuchou.

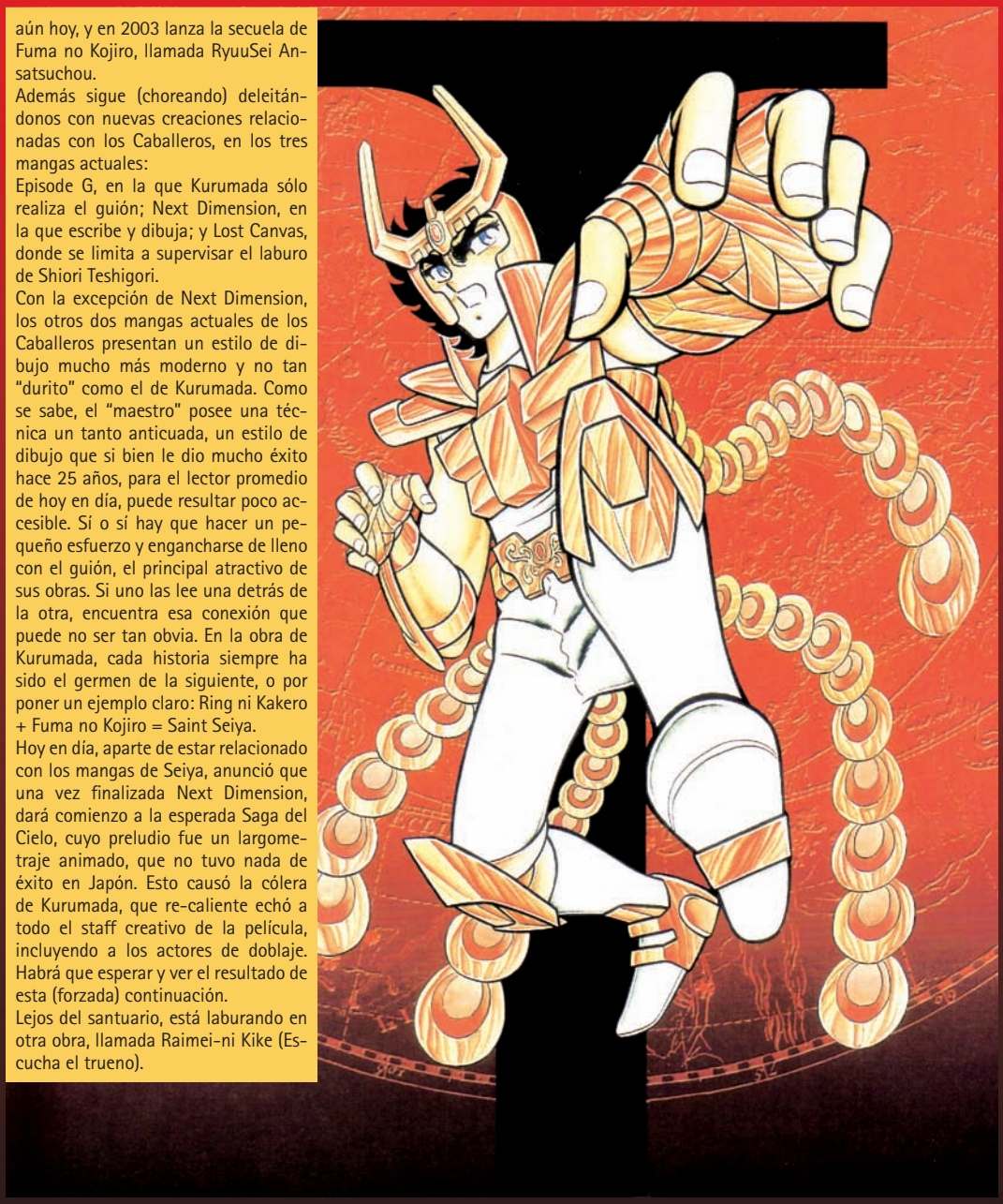
Además sigue (choreando) deleitándonos con nuevas creaciones relacionadas con los Caballeros, en los tres mangas actuales:

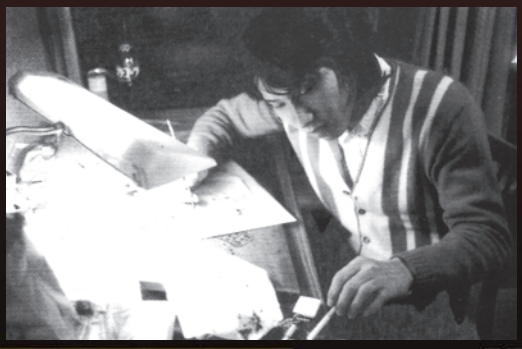
Episode G, en la que Kurumada sólo realiza el guión; Next Dimension, en la que escribe y dibuja; y Lost Canvas, donde se limita a supervisar el laburo de Shiori Teshigori.

Con la excepción de Next Dimension, los otros dos mangas actuales de los Caballeros presentan un estilo de dibujo mucho más moderno y no tan "durito" como el de Kurumada. Como se sabe, el "maestro" posee una técnica un tanto anticuada, un estilo de dibujo que si bien le dio mucho éxito hace 25 años, para el lector promedio de hoy en día, puede resultar poco accesible. Sí o sí hay que hacer un pequeño esfuerzo y engancharse de lleno con el guión, el principal atractivo de sus obras. Si uno las lee una detrás de la otra, encuentra esa conexión que puede no ser tan obvia. En la obra de Kurumada, cada historia siempre ha sido el germen de la siguiente, o por poner un ejemplo claro: Ring ni Kakero + Fuma no Kojiro = Saint Seiya.

Hoy en día, aparte de estar relacionado con los mangas de Seiya, anunció que una vez finalizada Next Dimension, dará comienzo a la esperada Saga del Cielo, cuyo preludio fue un largometraje animado, que no tuvo nada de éxito en Japón. Esto causó la cólera de Kurumada, que re-caliente echó a todo el staff creativo de la película, incluyendo a los actores de doblaje. Habrá que esperar y ver el resultado de esta (forzada) continuación.

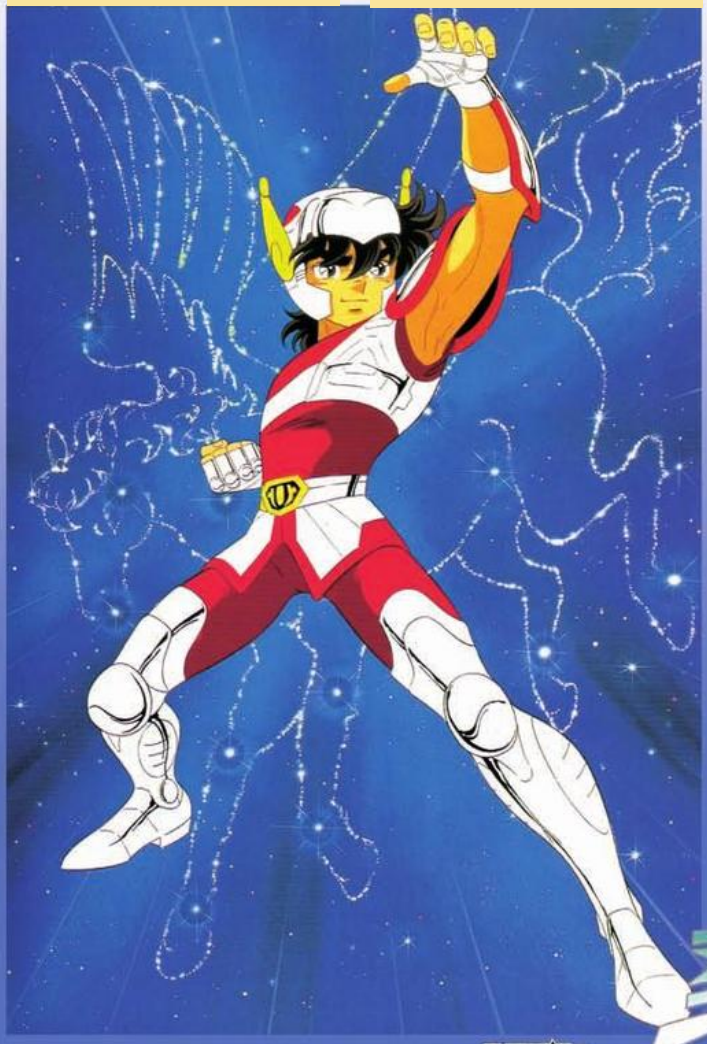
Lejos del santuario, está laburando en otra obra, llamada Raimei-ni Kike (Escucha el trueno).





SEIYA

Al comenzar la serie de televisión, el caballero de Pegaso tiene 13 años y llega del Santuario de Athena en Grecia, donde fue entrenado desde los 6 años, enviado por la fundación Grad con la finalidad de regresar con la armadura sagrada de Pegaso. Seiya acepta ir porque el viejo Mitsumasa Kido le promete dejarlo volver a ver a su hermana, de quien fue separado por la fuerza, si cumple con su cometido.
Al llegar a Tokio, Seiya no pide más que lo reencuentren con Seika, su hermana mayor, quien para su sorpresa se encuentra desaparecida desde poco después de haber sido enviado a su entrenamiento (algo habrá hecho).
Este petiso cabrón de 1,63m. puede ser muy jodido cuando se enoja, cabezadura y bastante tonto por momentos; resulta como una caricatura del héroe clásico, a quien nada le importa, sólo llegar a la meta, pero eso sí, sigue a rajatabla los ideales y convicciones de los héroes más clásicos, que eran totalmente desinteresados y todo lo que hacían era por algo o alguien que le significaba todo.
Seiya es japonés, y fue entrenado en el Santuario de Athena, allí donde nació la dinastía de los Caballeros, y estuvo seis años bajo un duro entrenamiento a cargo de la enmascarada Marin, de la que se especula a lo largo de toda la serie como posible hermana de Seiya.
En el Santuario, la vida le resultó bastante difícil ya que los lugareños lo vivían jodiendo con que era indigno de entrenarse allí por ser japonés. Su único apoyo moral (aparte de su maestra) era un joven llamado Aioria, que cada vez que lo veía lo aconsejaba y lo hacía sentir mejor consigo mismo, como una especie de hermano mayor (y porque se transa a Marin, es obvio).
Las técnicas que Marin le enseña a Seiya son los "Meteoros de Pegaso" (Pegasus Ryu Sei Ken), que consiste en darle al contrincante una lluvia de piñas de aprox. 100 por segundo; el "Cometa Pegaso" (Pegasus Sei Sei Ken), que básicamente es toda la potencia de los meteoros concentrados en un sólo golpe; y el Pegasus Rolling Crash, que es cuando agarra al enemigo por atrás (si, suena raro) y lo levanta dando vueltas hacia atrás hasta reventarlo contra el piso.
Su relación con los demás caballeros es cercana, como la de hermanos. Al igual que ellos por él, se desangra por salvar a un amigo, y ni hablar por Athena. Pero esa relación no es tan amena, ya que al comienzo de la historia Seiya y Saori se llevan realmente como el culo, él nunca se la bancó y recién cuando descubren que ella es Athena le empieza a hacer el aguante, pero hasta ese momento siempre trabajó medio de mala gana para la fundación Grad. Desde ese momento la preocupación por Saori/Athena va creciendo, hasta por momentos ser otra cosa. Se nota que hay amor, que se atraen, tienen momentos románticos en los que uno no entiende cómo no terminan a los besos, pero eso también es parte de la magia del amor platónico en el anime, un sentimiento especial que si llegara a trascender, perdería esa magia.



eah! Escuela Argentina de Historieta

Nuevos cursos de formacion profesional:

historieta humorística
Docente: El Bruno

historieta para chicos
Docente: JJ Rovella

ilustración
Docente: Andrés lozano

Guión
Docente: Gonzalo Ventura

Cursos anuales y seminarios, comienzan en Abril:

- historieta I - II
- manga
- color digital
- animación

reserva tu vacante!

Cochabamba 868(1150) Bs. As.
4307-6170/7297
4300-7230/1892

www.eahistorieta.com.ar
info@eahistorieta.com.ar

eternia
COMIC - ANIME - CINE - ROCK

Av. Meeks 172 (B1832DED)
Lomas de Zamora - 4292-8103

| Historietas | Cartas | Rock | Literatura fantástica y heroica |

El sueño de Masao / Martín Túnica

VAMOS A DESAYUNAR.
¿TE PARECE?
¡MEEEU!
ME TENGO QUE IR A TRABAJAR.
ACA ESTÁ TU COMIDA.
¡MEU!
BUENO...
... AHORA TOMATE ESTA PASTILLA. ASÍ VAS A DORMIR HASTA QUE YO VUELVA.
SLURP
TOMA.
¡GLUP!

TE QUIERO MUCHO GATITO, HASTA LUEGO.
SÍ...
... MASAO.
ESTÁS DORMIDO...
PERO ESTE SUEÑO ES IMPORTANTE.
MIRA LA CIUDAD DE TU LÓBULO FRONTAL.
ES HERMOSA.

DETRAS DE TU CARA ESTA TODO ESTO.
ESE SOS VOS.
Y ESA, TU SALA DE CONTROL. USALA, DORMÍ CUANDO QUIERAS Y SE LIBRE.
MASAO
MASAO
MASAO

MASAO.
TIC TIC
YA VOLVÍ.
PEREZOSO.
MUA MUA
MUUU
COMO DORMÍS CON ESTO QUE TE DOY.
SINO ROMPES TODO CUANDO TE DEJO SOLO.
CHUC CHUC CHUC
SOY MI PILOTO, ME VOY.

¡HASTA NUNCA QUERIDA!
¡NUESTRO AMOR ES IMPOSIBLE!
¡TENGO DEMASIADOS SUEÑOS QUE CUMPLIR!
¡MASAO! ¿QUE HACES?
¡NO ME DEJES!
FUIFUIFUI
WAW VUELA.
FUI
FUI
FUI
¡MGREERD!
¡MGREERD!
YA VAS A VOLVER.

MESA REDONDA

Bienvenidos al foro de opinión de Komikku. Aquí, seis especialistas se enfrentarán a seis publicaciones de reciente aparición, que serán leídas, analizadas y evaluadas. El resultado son estas cuatro páginas, que sirven como guía para ir derechito y sin clavarse al material que realmente vale la pena ser leído.

	Andrés Accorsi	Martín Fernández Cruz	Lucas Ferrero	Greg Warrior	Federico Velasco	Dr. Bukkake	Promedio
ARCHLORD Vol. 6	2	3	1	3	3	3	2,50
BLOODRAIN Vol. 9	4	6	5	5	7	3	5,00
EVANGELION Vol. 21	8	8	6	8	5	1	6,00
GOLGO 13 Vol. 12	8	9	8	6	7	6	7,33
JUROR 13	4	1	3	4	4	3	3,16
TSUBASA RESERVoir CHRoNiCLE Vol. 14	5	4	9	8	7	4	6,16

RECOMENDACIONES AL PIE

Lucas Ferrero
-Saber Tiger (Yukinobu Hocino)
-Shock Temporal (Kazumasa Takayama)
-Doctor Inugami (Suehiro Maruo)

Greg Warrior
-Shaman King (Hiroyuki Takei)
-Barrio Lejano (Jiro Taniguchi)
-20th Century Boys (Naoki Urasawa)

Federico Velasco
-Nausicaa (Hayao Miyazaki)
-Crónicas del Viento (Jiro Taniguchi y Kan Furuyama)
-Ghost in The Shell (Masamune Shirow)

Andrés accorsi
-La Gran Revelación (Yoshihiro Tatsumi)
-La Serpiente Roja (Hideshi Hino)
-Scary Book Vol.1: Reflections (Kazuo Umezu)

Martín Fernández Cruz
-Solamente Tú vol. 1 y 2 (Wataru Yoshizumi)
-Adolf (Osamu Tezuka)
-Dr. Slump (Akira Toriyama)

Dr. Bukkake
-Lupin III (Monkey Punch)
-Metropolis (Osamu Tezuka)
-La Princesa Caballero (Osamu Tezuka)

ARCHLORD Vol. 6

1

por Lucas Ferrero

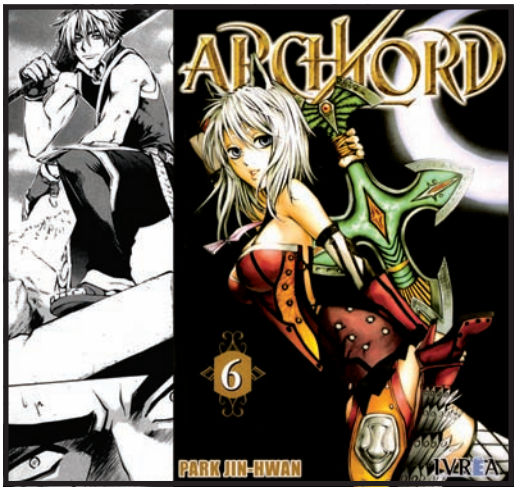
Tomo de 208 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Febrero del 2008. Precio: $ 16

¿Justo a mí me tenía que tocar reseñar esto? Bah, la verdad me puso contento, porque tenía ganas de hablar sobre esta inmundicia y decirles que no vale ni un centavo de sus billeteras. Archlord es un vomito digno de Toxic Crusader y Park Jin-Hwan es el autor que nos deleita con su diarrea hecha realidad.

El guión... directamente no hay, es simplemente una patética aventura de un juego muy choto y aburrido de consola mediocre que no tiene sentido alguno. Durante todo el trayecto del tomo vemos a Lee Wan, Hernan, Jean y Argin peleando contra Cyriphus con los Archons (objetos mágicos). En ningún momento hay algún giro inesperado. Las peleas que tienen son ridículas: tardan más en hacer todo el movimiento especial de su técnica que en pegarse, además no tiene sentido que se peguen tanto y sigan con vida. El argumento es ese, ni los juegos más chotos de Playstation de aventura gráfica son tan pero tan malos como este excremento. Lógicamente, el final es tan pedorro que ganan los buenos y amenaza con un pseudo-epílogo donde quizás hasta exista la posibilidad de un Archlord: Segunda Temporada. Esperemos que ese batracio de la radioactividad nunca salga a la luz.

El dibujo, sinceramente es una falta de respeto. No existe la narrativa en este autor, son simplemente imágenes que no están muy conectadas entre sí y que encima son dos o tres cuadros por página y no mucho más. Cada unas 40 páginas, quizás te encontrás con algún dibujo lindo, pero no te emociones que es eso y nada más. Durante las 200 páginas vemos a varios asistentes a los que parece que les cortaron los dedos con un serrucho dirigido por Takeshi Kitano y esto hace que el dibujo sea muy mediocre.

La única conclusión que podemos sacar es que esto es el peor vómito radioactivo que editó Ivrea en muchos años y que después de esto, el único lugar donde puede laburar este autor es en Manliba.



BLOODRAIN Vol. 13

4

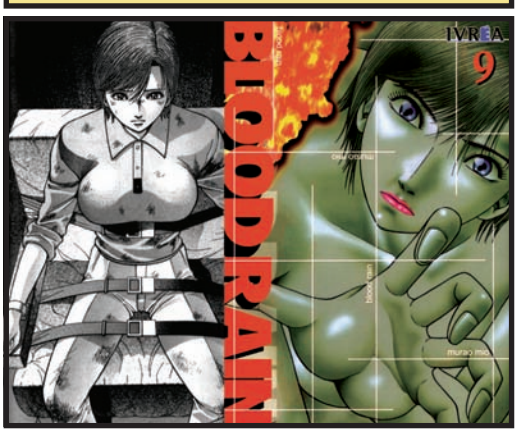
por Andrés Accorsi

Tomo de 208 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Febrero de 2008. Precio: $ 25

Al principio cuesta entrarle a este tomo final de la obra de Murao Mio. Y mucho, porque es todo MUY confuso y volátil: hay lazos familiares dudosos (supuestos hermanos que en realidad no lo son), filiaciones dudosas (supuestos padres que en realidad no lo son), identidades dudosas (gente que se hace pasar por quien en realidad no es) y hasta recuerdos dudosos, porque más de medio elenco sufrió alguna vez un lavado de cerebro. A esto sumémosle la falta de elegancia, originalidad y sutileza en el estilo gráfico del amigo Mio, y la verdad es que el precio de la entrada se hace carísimo.

Pero pasadita la mitad del tomo, la cosa repunta. Las máscaras caen, te enterás quién es el villano, y (si llegaste entero hasta acá) seguro vas a responder a cada revelación grossa con un "Wow! Qué zarrrpado!". Son unas 80 páginas a toda emoción, violencia extrema, sexo salvaje y traiciones shockeantes. Lástima que no termina ahí, porque en las últimas 24 páginas el guión vuelve a derrapar, en un triste intento de secuela, de reabrir lo que estaba cerrado, para abortarlo enseguida mediante giros totalmente inverosímiles y que desvirtúan groseramente lo que venía sucediendo hasta ese punto. Una cagada, bah.

Por ahí se merecía un par de puntos más, si no fuera porque la edición de Ivrea me dio vergüenza ajena. Me parece buenísimo que publiquen mangas jodidos, sórdidos, sangrientos y sexópatas como este. Pero si vas a editar comics con orgías de sangre, sexo oral (con lechita!) y garches en posiciones que harían sonrojar a varias chicas de Vivid, LO MENOS QUE PODES HACER es incluir un cartelito, un sticker o ALGO que le indique al comerciante que este manga NO se le puede vender a los chicos. ¿Tan complicado es eso? ¿Hace falta que el comerciante se entere de que el manga es de contenido adulto recién cuando vienen los padres de los chicos que lo compran a cagarlos a puteadas por vender este material a los menores? ¿No sería más lógico ahorrarles este kilombo con un simple aviso? ¿O la lógica de Ivrea es mandar a inmolarse a la gente cuyo laburo consiste en vender sus mangas?



EVANGELION Vol. 21

8

por Martín Fernandez Cruz

Tomo de 96 páginas, publicado por Editorial Ivrea en Febrero de 2008. Precio: $ 9.90.

Mientras realizábamos la lectura de los mangas, el Dr. Bukkake se indignó al notar que este tomo, supuestamente ilustrado por Yoshiyuki Sadamoto, en realidad había sido realizado por su séquito de ayudantes. Debo reconocer que no me había dado cuenta de eso, pero comparando las ilustraciones aquí presentadas con otros trabajos de Sadamoto, la diferencia es notable. Pero esto no le quita mérito al manga en absoluto, ya que los ayudantes de Sadamoto (si es que Bukkake dio en el blanco) hacen un laburo realmente impecable. En este punto de la historia, nos encontramos justo cuando aparece en escena Kaworu dispuesto a desequilibrar (aún más) las emociones del pobre Shinji. La serie se aproxima a su clímax final y, como sabrán quienes vieron el animé, el glorioso final se acerca para sumergirnos en la mente del protagonista a puro golpe de diván (o así debería ser, Sadamoto lo decidirá).

La pregunta es: a esta altura del partido, ¿vale la pena leer un manga que cuenta una historia que ya conocemos de pe a pa? Yo creo que sí. Por un lado, cuando un manga va a la tele es mucho más engorroso y nadie se queja; así que el camino inverso no debería molestar en absoluto, y más cuando es un manga tan bien hecho como éste. La tele y el comic son plataformas diferentes, no es lo mismo ver un episodio que leer un manga, pueden contar la misma historia, pero las diferencias en ambos formatos logran transmitir distintas sensaciones a pesar de compartir la premisa.

Probablemente lo que más daño le haga a esta historia es el modo en que Ivrea decidió editarla; esto significa, publicar en dos volúmenes lo que originalmente se pensó como un sólo tomo, lo cual altera notablemente el clima en la lectura. Para colmo, y como suele suceder siempre que se interrumpe una historia, el tomo termina en un momento de gran tensión.

Una última observación, a quién corresponda: ¿¿¿qué tanto cuesta poner el dichoso "¿" cada vez que alguien formula una pregunta??? Nunca vi en ningún manga de Ivrea que utilicen el "¿". Dios...y después se quejan de que la gente no escribe bien. Saludos (o si les gusta mas, "salu2").

GOLGO 13 Vol. 12

6

por Dr. Bukkake

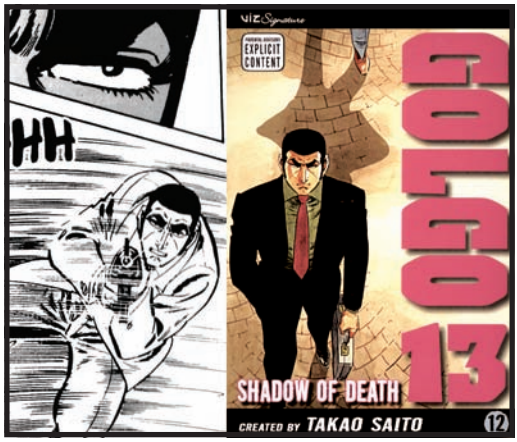
Tomo de184 páginas, publicado por Editorial Viz en Diciembre de 2007. Precio: u$ 9.99.

Bueno, por lo menos hay un manga decente entre tanta basura basada en fichines, series de TV del año del pedo y manga de mujeres (mujeres dibujando, Ja!). Golgo 13 es uno de los mejores mangas que hubo y habrá. Con un dibujo exacto y sin las tramas, ni los efectos de computadora de hoy. Con una historia sólida y diálogos perfectos que crean un eficaz balance con la parte gráfica. Como bonus, esta edición te trae un archivo de las armas y otros papeles personales de Golgo, que son una delicia para todo buen coleccionista y fanático de Takao Saito.

Pero ya basta de lo bueno, vamos a hablar de la bosta de Evangelion. No entiendo cómo sigue saliendo semejante porquería. Ya hace rato que Evangelion murió y es una historia insostenible que viste una y mil veces en todos los formatos televisivos y cinematográficos posibles hasta el hartazgo. La única razón de los revival de este año es tratar de robarte unos pocos morlacos más, con la excusa de una pobre seguidilla de películas, de las cuales dos sólo tienen una pequeña porción de material nuevo!!! Ya no hay cara para esto. Pero enfoquémonos en este manga de pacotilla.

Por empezar, Sadamoto se da el lujo de sacar un tomo por año. Sí, sólo UN mísero tomo por año (que encima Ivrea te parte en dos entregas cada para que a ellos tampoco se les acabe el curro) y no sólo eso, sino que ya ni lo dibuja!!! Con sólo recorrer uans pocas páginas, uno se da cuenta que tiene más ayudantes que Meglia. Y encima son uno peor que el otro, dibujando con los codos. Será de Dios!!!! Si en la tapa dice "Yoshiyuki Sadamoto", ¿por qué catzo no dibuja el choto ponja?!!! Lo único que se nota que realmente hace Sadamoto son las ilustraciones de titulo de capitulo, y reírsete en la cara mientras cuenta los miles de yenes que te lleva robados!!! Basta!!! Me enoje!!! Se van todos a la rechoncha de la vida!!!

Mejor mirate un hentai, que por lo menos ya sabés que va a estar dibujado con los codos y no vas a salir defraudado porque creiste que ibas a encontrar algo que hace rato que dejo de existir.



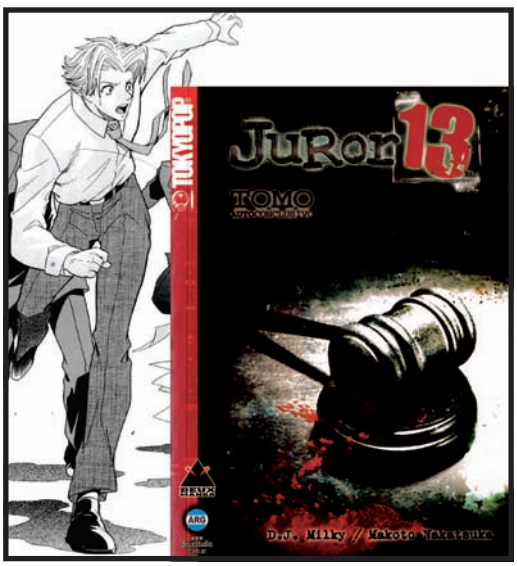
JUROR 13
(Tomo Autoconclusivo)

4

por Federico Velasco

Tomo de 154 páginas, publicado por Deux Manga en Febrero de 2008. Precio: $ 13.90

Al leer esta historieta me pasó lo mismo que cuando vi el Sexto Sentido en el cine: me embolé durante todo el desarrollo y el impacto del final me hizo creer que lo que había visto (leído en este caso) era algo bueno. Pero después de pensarlo un poco y entrarle de nuevo, me di cuenta de que mi primera impresión era más justa para con la obra.
Básicamente, vemos la historia de Jeremy Rosen, un tipo que labura en una compañía de seguros, al que hace poco lo dejó su novia y tiene una relación de amistad bastante competitiva con Jake (un compañero de laburo del que es amigo desde la universidad). A partir de que le llega una citación para presentarse como jurado, su vida sufre un cambio y todo comienza a desmoronarse. La vida del típico oficinista se transforma en la de un tipo buscado por la Justicia por hacer fraudes con el seguro, producto de una cama que le hicieron en la empresa, y como si fuera poco, Jake, su mejor amigo, se está garchando a su ex y es el verdadero responsable de la estafa. Todo va cuesta abajo y Jeremy se va hundiendo más y más en la mierda, hasta que llegamos al antes mencionado final sorpresa, que no se los cuento por si a alguno todavía le quedan ganas de leerla.
Con respecto a los autores, no hay demasiado para decir. Estamos de nuevo ante un guión de D.J. Milky aparente estrella de TokyoPop que ya nos trajo "maravillas" como Princess Al. El dibujo, por su parte, es de Makoto Nakatsuka, conocido por sus incursiones en el Mangaverse de Marvel, y no es la Octava Maravilla pero acompaña al guión.
Y para terminar, no me queda más que hablar de la edición, que no sé si será así con todos, pero el ejemplar que me tocó a mi no sólo tenía varias páginas pegadas por debajo, sino que además estaba mal cortado y algunos diálogos de los globos de arriba no se pueden leer. Realmente, una cagada.



TSUBASA
RESERVoir CHRoNiCLE Vol.14

8

por Greg Warrior

Tomo de 180 páginas con sobrecubiertas, publicado por Norma Editorial en Septiembre de 2007. Precio: € 8.00

Vamos a aclarar desde un comienzo que 6 de los 8 puntos que le puse a este manga van por las últimas 40 páginas del tomo, ya que las primeras 140 cierran un plot antiguo, realmente poco interesante y bastante pedorro, pero coherente con la temática de los primeros tomos que -para los que no saben- era conseguir las plumas para que Sakura recuperara sus recuerdos, y sarasa más.
Ahora, si sos un fanático de CLAMP, o al menos te tomaste el tiempo de leer uno de sus mejores mangas, o en su defecto, ver el anime y la película (estoy hablando de X, claramente), y te cebaste de alguna manera con este universo al cual nunca le dieron un final digno (es más, ni siquiera se dignaron a finalizarlo porque no deben tener la más puta idea de cómo cerrar semejante historia), este tomo de Tsubasa, es lo que estás buscando.
Para el que no conoce la historia, básicamente, Fye, Xiao Lang (Syaoran) y Kurogane (según la traducción de Norma), viajan por diferentes mundos con la ayuda de una Mokonna (al estilo eXiles), tratando de conseguir las plumas de Sakura, que son algo así como sus recuerdos. Después, la princesa despierta y se une a la quest.
La cosa es que van saltando de mundo en mundo, pasando por las diferentes continuidades de los diferentes mangas de CLAMP, y es justo al final de este tomo, que caen en el destruído mundo de X, con un Kamui mega-hiper-jodido, y otros seis personajes, que no sabemos si son los Dragones del Cielo o los Dragones de la Tierra, con lo cual el final del tomo te deja con los huevos al cuello.
Los dibujos son alucinantes, muy trabajados, y las portadas de los capítulos son fantásticas.
Si te gusta X, compralo, bajalo, o que te lo presten, pero leelo.

Apenas tres largometrajes le alcanzaron a Satoshi Kon para ser reconocido mundialmente como uno de los genios indiscutidos del animé actual. Pero un día pateó el tablero y se animó a lo que pocos creían que se animaría: una serie animada para televisión. Así fue como entre febrero y mayo de 2004, se emitió en Japón la que terminó por ser la más lograda de sus obras. Arriesgate a conocer las historias de

Paranoia Agent

Por Andrea Vega

Desde que Satoshi Kon apareció en escena con el debut cinematográfico de *Perfect Blue*, y luego con *Millenium Actress* y *Tokyo Godfathers*, ha demostrado ser adepto a la creación de personajes únicos e interesantes y situaciones inusualmente convincentes, que a la vez exploran la vida interior de la gente y cómo eso afecta su percepción de la realidad. Esto lo convirtió en uno de los directores capaces de trascender las fronteras de los círculos otaku para atraer también la atención de la audiencia en general. Sus películas fueron merecidamente consideradas como importantes innovaciones en el animé, logro aún más asombroso si tenemos que cuenta su falta de experiencia previa en animación, ya que antes era artista de manga.

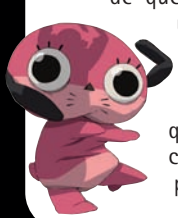
Pero algo que rara vez se ve hacer a un director de cine es salir de ese medio para trabajar en la TV, donde las restricciones impuestas sobre ellos por los entes reguladores, anunciantes y otros factores pueden no resultarles aceptables. Y, por otro lado, aquellos que deciden hacerlo terminan por figurar como supervisores o asesores de producción o como autores de la idea original, lo que implica que en realidad tienen poca participación en el producto final. Aún así, los fans habían esperado durante años que Kon se aventurara a hacer una serie, y la espera valió la pena. *Paranoia Agent* supera los trabajos previos del director, con una trama más elaborada y una narrativa más clara y coherente, y representa una significativa maduración de Kon como artista. Pero hay que destacar que uno de los puntos en común que conserva con sus películas es que desafía a la mayoría del animé tradicional. No hay robots gigantes, ni armas espectaculares, ni chicas con cabello de colores flúo. Tampoco está basada en el conflicto entre héroes y villanos. Tiene lugar en el Tokio actual y trata sobre las vidas de gente común.

Bate y a la bolsa

Paranoia Agent está presentada en forma de antología, donde la historia de cada personaje comienza y termina en el mismo episodio, pero cada una de ellas tiene un punto de relación con las otras. Cada personaje tiene que lidiar con serios problemas, algunos realmente dolorosos de observar. Tal como en *Perfect Blue*, Kon deliberadamente borra los límites entre la fantasía y la realidad, razón por la cual a veces el espectador queda tan confundido como el personaje

en cuestión, pero realmente entretenido, y la pregunta de qué es real y qué no lo es permanece sin respuesta hasta el final.

El primer personaje introducido es una introvertida mujer llamada Tsukiko Sagi, diseñadora de Maromi, una mascotita de peluche que se ha convertido en un éxito de ventas. La presión sobre Tsukiko crece porque ahora debe repetir o superar el éxito de Maromi con un nuevo diseño, mientras atraviesa un período de bloqueo creativo aumentado por tener que lidiar con un jefe nada considerado, y los compañeros de trabajo resentidos por su repentino éxito. En el clímax de su desesperación, Tsukiko es atacada por un misterioso muchacho que la golpea en la cabeza con un bate de béisbol al salir del trabajo. Por tratarse de la diseñadora de Maromi, la historia rápidamente atrae la atención de todo el país. Tsukiko recuerda muy poco del incidente, lo que lleva a muchos a pensar que sólo está fingiendo para ganar tiempo extra en su trabajo. Lo único que queda grabado en su memoria son los rollers dorados, el bate también dorado y curvo, y la impresión de que el atacante es un niño en edad de primaria. Al principio muchos suponen que se trata de un colapso nervioso, pero cuando los



incidentes empiezan a repetirse y las víctimas coinciden en la descripción del atacante –apodado Shounen Bat por la prensa–, la policía deberá tratar de detenerlo basada en las pocas pistas que tienen.

Lo que sigue es una serie de eventos donde se entremezclan las vidas de Tsukiko y las de otros personajes que aparecen al avanzar la historia. Entre ellos encontramos a Yuichi, personaje central del segundo episodio, un popular estudiante de sexto grado que comienza a sentirse aislado cuando todos en su escuela sospechan de él, ya que su descripción coincide con la del atacante. En el siguiente vemos a su profesora particular, Harumi, que padece un grave caso de personalidad múltiple. Una de esas personalidades está relacionada con el personaje central del siguiente episodio, un policía corrupto que se ha involucrado demasiado con la mafia local. En otro episodio, la hija del policía se convierte en el personaje central. Las historias son seguidas por los detectives asignados al caso, Ikari y Maniwa, aunque su propia relación con los personajes se vuelve evidente más adelante.

Historias jodidas de gente común

Como podemos observar, un aspecto distintivo de la serie es que el argumento no sigue a un protagonista principal, sino que está construido en base a un puñado de personajes nada acartonados o poco originales. De entrada, las historias parecen no estar relacionadas, pero no pasa mucho tiempo hasta que vemos los lazos que las unen. Hay personajes menores en cada episodio que después adquieren importancia a medida que avanza la serie. Kon tiene un gran talento para mostrar el carácter de sus personajes a través de las minucias de la vida diaria, y los fragmentos de sus vidas que se nos presentan realmente contienen la esencia de cada uno de ellos, buena y mala. Algunas de las víctimas son solamente eso; otros son parásitos que realmente merecen ser atacados por el Shounen Bat, pero todos ellos son profunda y dolorosamente humanos, con muchas debilidades. La vida, esperanzas, miedos, desesperación, locura e hipocresía de cada personaje están presentados con un exquisito y conmovedor realismo

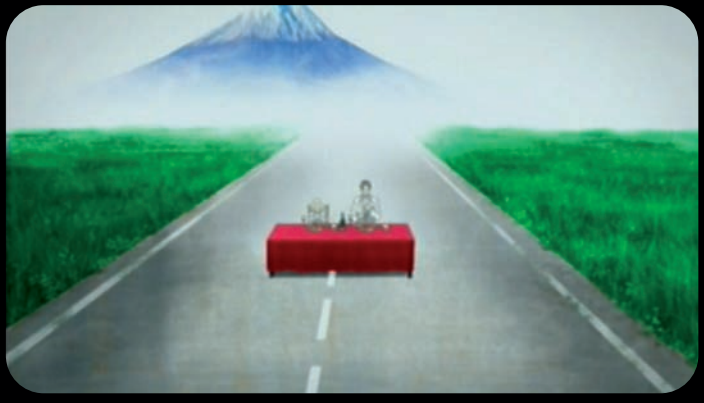
que no pueden dejarte indiferente. Las historias de fondo de cada personaje son tan ricas y complejas que realmente te atrapan y prácticamente te hacen olvidar de la existencia del Shounen Bat hasta que éste aparece hacia el final del episodio en cuestión. Es así que cada historia brilla por sí misma y al mismo tiempo está enlazada a la trama central de formas extrañas y cautivantes.

Una de las ventajas de esta mezcla de personajes es que permite abarcar gran cantidad de temas con gran carga social, y revelar los aspectos más oscuros de la sociedad japonesa, desde su obsesión por los iconos culturales a la pérdida de identidad personal, hasta las condiciones de trabajo de los animadores, la subcultura otaku o la competitividad escolar, y sin esquivar temas tan duros como la pedofilia o los suicidios pactados por Internet.

Todo bajo kontrol

La música y los elementos gráficos se unen para producir uno de los openings mejor logrados y más efectivos que se puedan recordar. Cualquier buen opening no solamente debe ser un trabajo de calidad sino también establecer el tono de la serie, y aquí se lograron ambas cosas. Para un animé de este tipo, lo último que uno esperaría ver en la secuencia de apertura es gente riendo. Vemos a los personajes parados en medio de desastres como inundaciones, incendios, terremotos, o bombas nucleares, riendo maniáticamente como si hubieran llegado al borde de la locura. El temita que se oye es especialmente frenético, con mucha energía, probablemente pensado para despertar al espectador ya que la serie se transmitió originalmente después de la medianoche. El extraño ending también es una delicia para observar, con los personajes echados sobre el césped durmiendo, y formando un signo de pregunta. Todo se ve excelente y la animación es realmente dinámica, a pesar de que, según el propio director, se usaron menos de 100 células de animación, y que ambos fueron trabajos hechos a las apuradas. El acompañamiento musical y el sonido en general de la serie son muy buenos cuando están presentes, ya que grandes segmentos de algunos episodios pasan sin música de fondo, lo cual logra una sensación de quietud en los momentos más escalofriantes. La banda de sonido resulta tortuosa en sí misma, pero le da vida a las diferentes escenas de la serie.

Los méritos artísticos y técnicos de esta serie son sobresalientes. Sin embargo, la parte artística en particular puede que no resalte a simple vista como en otros títulos porque no es tan pomposa y llama-



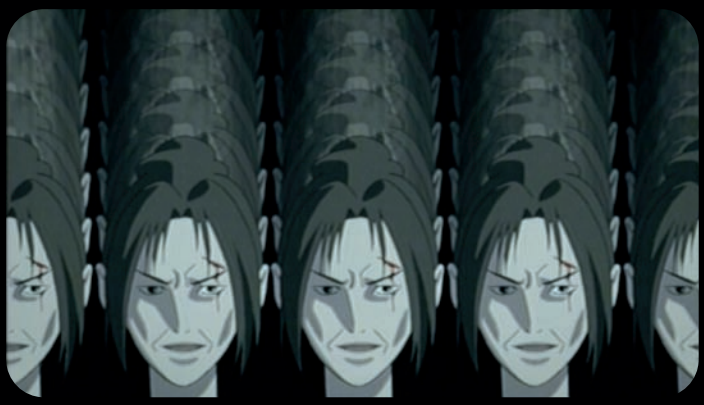
tiva. Los diseños de personajes favorecen las facciones redondas y, a diferencia de otros animés, los artistas no tienen miedo de usar diseños poco atractivos o directamente feos incluso para los personajes principales. Aún así son excepcionales, incluso los que no son atractivos visualmente. ¿Cuándo fue la última vez, por ejemplo, que vimos a un personaje con una enfermedad terminal convincentemente presentado como tal?

Los fondos y su integración con la animación de los personajes también son alucinantes y contribuyen a la calidad general de la serie. Aquí tenemos un paisaje urbano contemporáneo muy creíble habitado por gente común. El grado de profundidad en las imágenes también alcanza una perfección admirable, desde los objetos perfectamente dibujados hasta el último detalle, y los juegos de luces y sombras que le dan el toque adecuado a cada escena. También hay tomas y planos sublimes, que se destacan sobre todo en los momentos de mayor tensión.

Estilo paranoico

El estilo de la serie es tan particular que uno nunca sabe hacia dónde nos llevará más adelante. Al final del cuarto episodio presenciamos un evento totalmente inesperado; ya en el siguiente episodio la serie da un giro y, aunque el trasfondo sigue siendo el mismo, la estructura es prácticamente independiente. Comenzamos a asistir a saltos en el tiempo; a historias que se cuentan sobre el Shounen Bat, que bien podrían no ser ciertas. Otros capítulos mezclan diferentes técnicas de animación, como el que se ambienta en un mundo que es mezcla entre videojuegos y juegos de rol, y otros fragmentos que recuerdan a formas de animación abandonadas hace décadas. De esto se desprende que el ritmo de la narrativa está muy bien manejado, con episodios (intercalados de vez en cuando) que brindan un interludio cómico, pero que no son de relleno, sino que sirven a los propósitos del arco argumental general, y otros repletos de momentos fascinantes y extraños. Hay que destacar también que el final está maravillosamente creado y ejecutado, y si bien no se explica absolutamente todo –como era de esperar en una serie como ésta- el círculo sí se completa y se da respuesta a los interrogantes principales planteados a lo largo de la serie.

Oscura, perturbadora e intrigante, *Paranoia Agent* reafirma la merecida reputación de Satoshi Kon como uno de los directores más interesantes y creativos de Japón. La serie no solamente derrocha creatividad y originalidad, sino que además es un ejemplo perfecto de un programa donde todos los elementos se combinan para establecer un cierto ambiente. Es una serie que bien puede ser considerada un género en sí misma. Hay fantasía y también realismo; es extremadamente humana, y aún así surrealista; desconcertante, y al mismo tiempo capaz de llegarte al corazón. Estas historias maduras de infiernos privados contienen una riqueza e intensidad rara vez vista. Y todo esto en sólo 13 episodios.

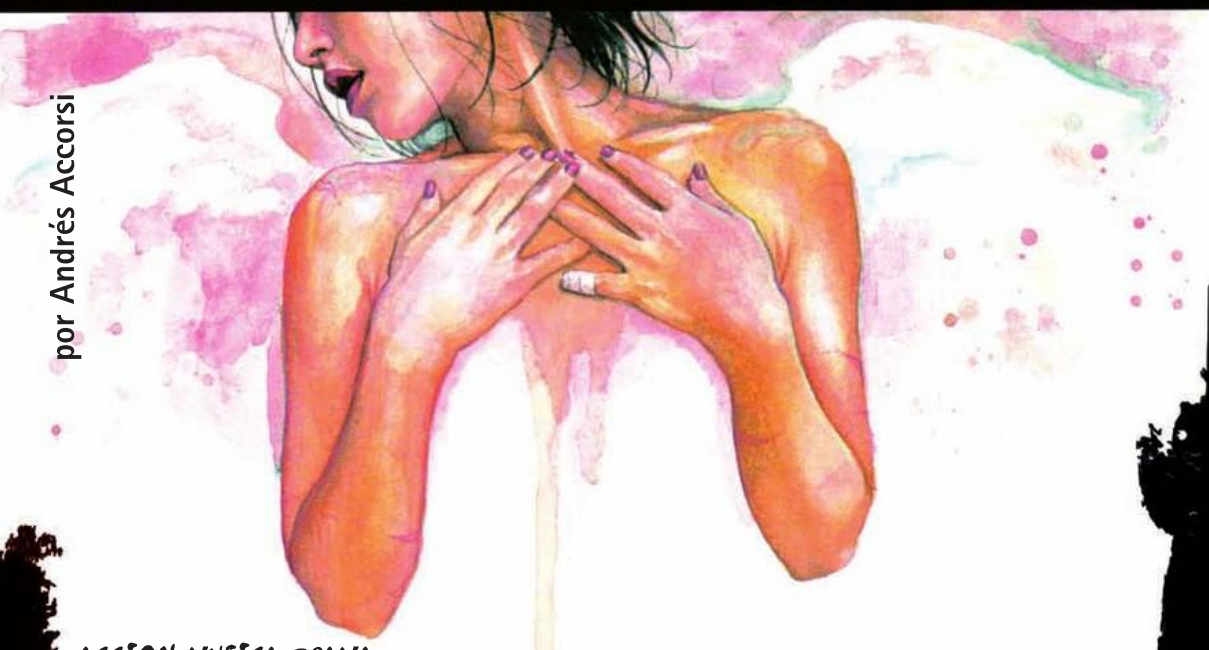


Uno de los tsunamis más nefastos que sacudieran al comic norteamericano en su larga historia fue la moda de las Bad Girls, una plaga que a mediados de los 90 nos flageló con miríadas de historietas obscenamente mal escritas, burdas y predecibles, llenas de mujerzuelas de curvas imposibles, armadas hasta la argolla y con una insaciable sed de violencia. Como suele suceder, de ese inmundo pantano surgió una joya memorable, un comic complejo, sugestivo, cautivante, absolutamente personal y que aún hoy sigue vigente. Atípica por donde se la mire, esta es la fascinante historia de

KABUKI

歌舞伎

por Andrés Accorsi



ACCION, MUSICA, DRAMA

Estamos en 1994 y la siempre tercerona editorial Caliber prueba suerte con Kabuki: Fear the Reaper, un unitario en blanco y negro a cargo de un autor de Ohio totalmente desconocido, que por entonces cursaba sus estudios universitarios. Entre los millones de comics con yiros de escasa vestimenta y espadas sanguinolientas, la interesante creación de David Mack estaba condenada a pasar absolutamente desapercibida. Pero a los críticos les gustó, a los dibujantes también, y se empezó a generar de a poco un cierto interés en el personaje. Además de las 38 páginas de Fear the Reaper, Mack tenía hechas otras 25, que en realidad eran material que había ido descartando, a medida que mejoraba su nivel y se daba cuenta de que parte de lo que ya tenía hecho no estaba a la altura del resto. Pero, como Mack trabaja a un ritmo lentísimo y faltaba mucho para tener otras 25 páginas 100% nuevas, el descarte se convirtió en Dance of Death, una historia menor, eternamente a la sombra de Fear the Reaper, pero que a Caliber le sirvió para capitalizar el interés que empezaba a generar la obra de Mack.

Fear the Reaper es, en sí misma, una obra maestra. Aquí Mack se las ingenia para presentarnos a la protagonista, brindarle un origen apasionante, explicar su vinculación con la agencia secreta gubernamental llamada Noh, sentar las bases de este Japón del futuro en el que transcurre la saga, y hasta narrar con principio, desarrollo y final la caída de Snow, un mafioso de la droga convertido en magnate de las comunicaciones.

A años luz de lo que dibuja hoy, acá Mack ya sorprendía por su manejo de la acción, del blanco y negro, de la anatomía, del diseño, de la metáfora y la sutileza, de los juegos con tramas, recortes y fotocopias, y sobre todo por la versatilidad de su trazo (que por momentos recuerda a Frank Miller y por momentos a Quique Alcatena) y por la profundidad y la precisión del guión, que es prácticamente un mecanismo de relojería, hábilmente condimentado con buenas dosis de filosofía y cultura japonesas.

Con dos unitarios a sus espaldas, Kabuki recibe la chance

de embarcarse en una saga más extensa, y así surgen los seis magníficos episodios que integran Circle of Blood, donde pasa absolutamente de todo. No me quiero extender en el argumento, pero digamos para sintetizar que aquí Kabuki conoce, confronta y mata a su verdadero padre y termina por sublevarse a Noh y hacer boleta a todos sus ejecutivos, incluso al hombre que la crió como si fuese su hija. En esa batalla Kabuki recibe un balazo, agoniza y ¿muere?. No se sabe.

¿Cómo se las ingenia Mack para producir tantas páginas a un ritmo razonable sin bajar la calidad? Fácil: los mismos dibujos aparecen una y otra vez, aunque cambien los textos y hasta la puesta en página. No todos, claro. Hay muchos dibujos pensados para ser usados una sóla vez. Pero son muchísimos los que se reciclan. En 1995, por ejemplo, Mack realiza una historieta breve (6 páginas) para una antología promocional de Caliber, que resulta un homenaje a su madre, Ida, que acababa de morir. Pocos meses después, esas 6 páginas reaparecen con mínimos cambios como parte del n°4 de Circle of Blood. Como Mack es diseñador gráfico, su tratamiento de la imagen y su cancha para la narrativa le permiten pilotear con éxito el constante reciclaje de dibujos, al mejor estilo Carlos Meglia.

NOH TE VA A GUSTAR

1996 es el año en que Caliber se decide a apostar fuerte por Kabuki. A tal punto que edita dos especiales a color (algo insólito en esa editorial) que traen unas pocas páginas de historieta magistralmente ilustradas por Mack y mucho relleno (bocetos, pin-ups de otros dibujantes, textos, etc.). Los especiales, titulados Kabuki Color Special y Kabuki: Dreams of the Dead narran básicamente una historia de fantasmas y venganza, que transcurre en la mente de Ukiko (así se llama Kabuki) mientras agoniza junto a la tumba de su madre, en el lugar exacto donde terminó Circle of Blood. O sea, no avanza NADA la historia. Pero con la posibilidad del color a su disposición, Mack se zarpa como nunca y los fans se vuelven locos.

También en 1996, empieza a publicarse la miniserie Kabuki: Masks of the Noh, que narra historias breves, protagonizadas por las ocho agentes de Noh. Cada una recibe una caracterización individual alucinante, en guiones de Mack tan afilados como los primeros de Kabuki. Por supuesto, esta aparece en Masks, en la única secuencia dibujada por Mack, que ya habíamos visto a color en el primer especial. Para el resto de las secuencias, la miniserie contó con los aportes de varios dibujantes grossos como Dave Johnson, Andrew Robinson y fundamentalmente Rick Mays, un autor muy identificado con la corriente llamada "amerimanga".

Pero lo más grosso de 1996 es Kabuki: Skin Deep, una miniserie de tres episodios a color, íntegramente escrita, dibujada e ilustrada por un David Mack que acá deslumbra en su exploración de varios estilos, entre ellos el que se convertiría en su estilo definitivo. En Skin Deep nos enteramos de que, antes que las agentes de Noh encontraran el "cadáver" de Kabuki, otra agencia secreta la rescató aún con vida y la internó en una especie de instituto neurosiquiátrico en el que están confinados varios ex-agentes secretos que se tildaron, o

que se rebelaron a su organización. Acá, una terapeuta se mete a fondo en la mente de Ukiko, quien intenta armar un plan de escape antes de que sus ex-compañeras invadan la clínica para matarla, y además conocemos a la misteriosa Akemi y a Kageko, la elegida por Noh para convertirse en la nueva Kabuki. Joya absoluta de la sutileza y la psicopa-

teada, además de la orgía gráfica y visual y el jueguito de los dibujos repetidos tres millones de veces.

CAMBIO DE IMAGEN

Para 1997, sin embargo, Caliber empieza a sufrir serios problemas financieros y sus mejores autores se dejan tentar por otras editoriales para cambiar de escudería. Ni bien termina de publicarse Skin Deep, Kabuki recala en Image (la editorial de Spawn y Savage Dragon), donde se republica absolutamente TODO lo que ya había editado Caliber, incluso el cuasi-secreto Dance of Death, que Caliber no había reeditado jamás. Los dos especiales a color se convierten en Dreams, un lujoso libro de tapa dura, al que Mack le agrega una nueva historieta a todo color de 24 páginas (The Ghost Play), que luego saldrá también por separado.

En Octubre de 1997, Image lanza el n°1 de una nueva serie de Kabuki, a todo color y 100% a cargo de David Mack. Los 50.000 ejemplares se evaporan en cuestión de días, y así sale Kabuki: Images, un prestige que reedita el n°1 y trae como complemento un montón de ilustraciones, bocetos y pin-ups. Los n°s 2 y 3 también se agotan e Image los reedita como Kabuki: Images Vol.2. En total, la serie de Image, conocida como Metamorphosis, se extiende a lo largo de nueve episodios, el último de los cuales se publica en Marzo de 2000.

Metamorphosis es, sin duda, el proyecto más ambicioso de Mack.

A lo largo de más de 250 páginas conocemos a fondo a Akemi y a las otras pacientes del neurosiquiátrico. Kabuki sigue adelante con su terapia y la chance de fugarse finalmente llega cuando las agentes de Noh invaden la clínica para acabar con ella. Con la ayuda de Akemi, Kabuki convence a Noh de que finalmente está muerta, pero logra huir y usurpar una nueva identidad. En el medio, tenemos debates filosóficos, religiosos, psicológicos y de física cuántica y hasta un cuento infantil metido de keruza. Además, este es el arco más lento. Por momentos la parsimonia narrativa de Mack se vuelve exasperante. Pero garpa, a full.

La cantidad y diversidad de técnicas pictóricas que manda Mack en Metamorphosis son la pesadilla de cualquier profesor de dibujo. A primera vista parece un derivado de Dave McKean, pero también hay Sienkiewicz, Alex Ross, un montón de artistas plásticos (Gustav Klimt a morir) y hasta historietistas más dark, o más "sucios" como James O' Barr, Jae Lee o Leo Manco. Y mucha referencia fotográfica, ya que Mack capta muchísimas poses de su coordinadora, Connie Jiang, para luego convertirlas en dibujos. Pero de toda esta mescolanza, emerge un autor firmemente asentado en un estilo personal y fascinante.

A currar mi amor

En paralelo a Metamorphosis, Image edita 4 números de Kabuki: Reflections, en los que prácticamente no hay historieta, sino que son páginas sueltas, bocetos, portadas que hace Mack para otras revistas y delitos varios. Ni se te ocurra comprar uno de esos.

Desde la época de Masks of the Noh, Mack venía amenazando con crear varias miniseries protagonizadas en forma individual por las otras agentes. En Agosto de 1999 la amenaza se concreta y empiezan a publicarse los 8 episodios de Kabuki Agents: Scarab, escritos por Mack y dibujados a todo culo por Rick Mays. La historia está un poco estirada, pero si te la bancás hasta el final tiene un bonus fastuoso: en el último episodio aparece Kabuki (dibujada por Mack!), ya que esta serie va en paralelo a Metamorphosis y termina (igual que esta) con el asalto a la clínica. En el convulsionado final de Metamorphosis, se menciona que una de las agentes de Noh muere durante el ataque, pero no queda claro cuál. Bueno, acá sí. Y no es la que uno sospecha.

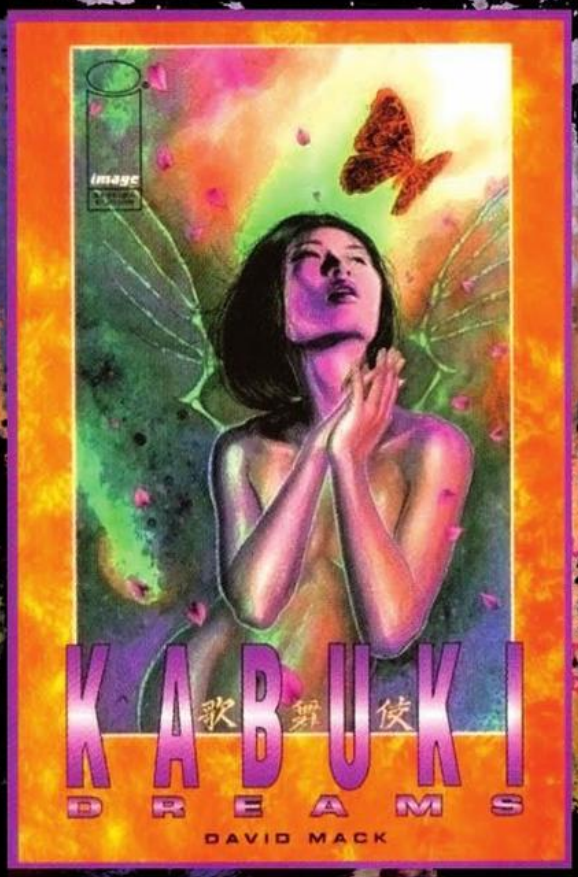
La saga de Scarab termina de publicarse en 2001, los recopilatorios salen en 2002 (acá es cuando pasa a llamarse Scarab: Lost in Translation) y, una vez más, David Mack acepta una oferta de otra editorial para irse con sus heroínas japonesas a otra compañía. Es el fin de la Era Image y el principio de la Era Marvel.

En realidad, Mack empieza a trabajar en Marvel (llevado por su amigo Brian Michael Bendis, la otra super-estrella surgida del semillero de Caliber) ni bien termina Metamorphosis. La rompe en dos sagas de Daredevil (en una dibuja y en la otra escribe) y más tarde como portadista de la magnífica Alias. Pero en 2004, Marvel lanza el sello Icon, que le da la posibilidad de publicar historietas por afuera del Universo Marvel, con creaciones que sean propiedad de sus autores, como hiciera Image desde sus inicios. Entre los proyectos ya famosos que se suman a Icon, se destacan Powers (de Bendis) y obviamente Kabuki, que en

Julio de 2004 (justo 10 años después de su primera aparición) debuta con el primer episodio de la extensa saga conocida como The Alchemy.

Los nueve capítulos de The Alchemy (a todo color, íntegramente realizados por Mack) salen de forma muy espaciada hasta culminar en Diciembre de 2007, y el recopilatorio se espera para Junio de este año. Como el pronóstico anunciaba un aluvión de lectores nuevos, Mack dedica todo el primer número a recontar (por milésima vez) la historia de Kabuki. En los números siguientes, vemos cómo se despliega el plan maestro de Akemi: Tras la masacre en la clínica, Ukiko consigue una nueva identidad y logra escapar de Japón para empezar una nueva vida en los EEUU, pero los tejemanejes de Akumi (y un par de giros sorprendentes que no conviene revelar) fuerzan la confrontación final entre Ukiko y el Noh, lo cual garantiza una nueva masacre. Un final shockeante y sangriento para la más reciente saga de Kabuki, obviamente dibujado como los dioses.

Por supuesto, Marvel continúa con el curro de Image y publica seis números más de Reflections (esos libritos casi sin historietas), que hasta ahora son 10. Sólo para fetichistas, al igual que las decenas de artbooks, portfolios, posters, bustos, estatuas, muñecos y demás "chiches para grandes" que hacen las delicias de los fans más extremos de Kabuki y del Genio de Ohio.



-Go Yen-
Design
Remeras, parches,
pines, muñequeras,
culotes, mochilas
y dvd´s.
Lo que quieras de tus series,
Peliculas o juegos favoritos.
WWW.GOYENDESIGN.COM
15-6957-8010
ALBERTI 93 - 1°A (CAP)
GOYEN.DESIGN@GMAIL.COM
WWW.FOTOLOG.COM/GOYEN_DESIGN

Absolutamente inédito en nuestro idioma, no es fácil encontrar en Argentina fans de este mangaka innovador y genial, cultor de un estilo que combina lo mejor de las tradiciones japonesa y europea, pero a la vez dueño de una identidad gráfica y narrativa 100% personal. Del crudo testimonio social urbano a la ciencia ficción más fumanchera, el manga para adultos tiene un referente ineludible en

TAIYO MATSUMOTO

Taiyo Matsumoto nació en 1967 en Tokyo. De chico quería ser jugador profesional de fútbol, pero terminó por volcarse a la carrera de artista. Participó de un concurso de Big Morning (revista de la editorial Kodansha) y a partir de ganar el concurso, pudo a empezar a publicar profesionalmente. Debutó en Afternoon, la revista de manga que abarcaba a todo el público al que le interesaba el Seinen.

Durante 1986 viaja a Francia y ahí conoce el arte de un montón de dibujantes que le van a cambiar la vida por siempre, particularmente Moebius y José Muñoz. Atrapado y fascinado por la narrativa de estos autores (la puesta en página, el uso de los blancos y los negros y un largo etcétera), Matsumoto va a crecer más de lo debido como autor.

En 1988 logra sacar Straight, su primer manga extenso, que dura dos tomos y sale en Big Morning. Era un manga típico de deportes de los años '80, centrado en el béisbol, que pasó sin pena ni gloria. Después de eso hace Zero, la historia de un boxeador, que es donde verdaderamente empiezan a explotar el estilo y la narrativa personal de Matsumoto, obviamente basados en las influencias que recibió de Moebius y Muñoz.

A partir de 1993, Matsumoto pasa de Kodansha a Shogakukan, la editorial rival. Ahí es donde se va a hacer realmente conocido por obras como Tekkonkinkreet, Ping Pong y N°5. Durante 1993, en la revista Big Spirits, comienza con Tekkonkinkreet, más conocido en el resto del mundo como Black&White. Este es el momento tope de su carrera, cuando mezcla absolutamente todo los estilos de todas las cosas que vio en Europa y Japón y se asienta definitivamente en un estilo propio. Las increíbles páginas a color parecen historias cortas de Moebius para Heavy Metal, las increíbles batallas con palos y pistolas parecen una pelea de esas en las que solía cobrar Alack Sinner.

Black&White nos cuenta la triste historia de dos chicos huérfanos que se hacen dueños de la calle mediante la violencia y el terror. Estos se meten en todo tipo de kilombos, peleando con policías y yakuzas. Durante los tres tomos que duró la serie fue tan grande el impacto que hasta fue adaptada al teatro. Después de eso, Matsumoto se vuelca a las historias cortas de género costumbrista, luego recopiladas en un tomo llamado Nihon no Kyodai, mayormente conocido como Brothers of Japan.

Durante 1996 vuelve a incursionar en el género de los deportes, esta vez con la serie llamada Ping Pong. Se trata de la vida de dos jugadores con personalidades muy opuestas, pero muy amigos.

A lo largo de los cinco tomos Matsumoto nos muestra

por Lucas Ferrero

las rivalidades entre ellos, cómo van mejorando partido a partido y las cosas que van aprendiendo de la vida y el deporte.

Luego llegaría la hora de que el autor empiece a abordar el deporte pero de una manera más seria, donde explota más el tema familiar, las relaciones entre padre e hijo, como se vería claramente en la interesantísima Hanaotoko (tres tomos), publicada en la revista Big Comic.

Durante el año 2000, Matsumoto trabaja en el autoconclusivo Gogo Monster, y después vendría otro gran éxito. En 2001 comienza N° 5, que es la saga de ciencia ficción en la que Taiyo rinde homenaje a Moebius, particularmente a la época en que el prócer de la Bande Dessinée dibujaba la saga del Incal y Arzach. N° 5 duró ocho tomos.

Después de esto, llega la serie de historias cortas llamada Blue Spring, donde se nota claramente la influencia de José Muñoz. Acá está la interesantísima colaboración con el escritor Garon Tsuchiya, en una historia llamada Revolver. El tomo trata sobre la vida de estudiantes que van al colegio y la forma cruda y jodida en que viven.

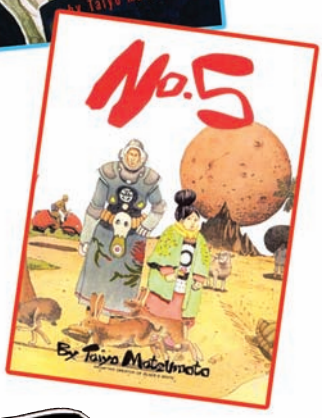
Hoy Matsumoto está dibujando Takemitzu Samurai, pero no lo escribe él, sino Issei Ifuku. El dibujo en este caso ya es muy experimental, y en las portadas se nota un poco la influencia de Hokkusai. Esta colabración comenzó en 2006 y por ahora la serie lleva tres tomos.

El año pasado Taiyo Matsumoto recibió el premio Excelence Award por Manga en el Japan Media Arts Festival. Además, la mangaka Santa Inoue es su prima, así que es de esperar que algún día haya alguna colaboración bien drogada y lisérgica entre ellos.

SUS HISTORIAS

A la hora de contar sus historias, el ídolo siempre toca el tema de lo social y de lo filosófico. Siempre está el tema de cuánto la persona desea vivir, la crítica social a los colegios, al estado japonés, a las grandes empresas, a los deportes y sobre todo al ser humano. En los mangas de Matsumoto siempre es fundamental el tema de las relaciones entre amigos o padres e hijos. Es fascinante cómo arma y desarma relaciones, o cómo enfrenta a los personajes desde los lados más extremistas.

A la hora de dibujar, creo que Moebius y Muñoz son grandes dioses de la historieta y si vos podés agarrar de lo mejor de ellos y podés plasmarlo en una narrativa que funcione, tenés que ser demasiado grosso. Y Matsumoto lo logra a la perfección. Hoy, ya con muchos años de experiencia, su narrativa, su puesta en página y sus ilustraciones son verdaderas obras de arte y están a la par de cualquier gran autor europeo.



A LA PANTALLA GRANDE

Al maestro le adaptaron dos mangas, que se convirtieron en sendos largometrajes para cine: Blue Spring (2001) y Ping Pong (2002).

Toshiaki Toyoda es el director que se va a encargar de llevar Blue Spring a la Pantalla grande. El mismo también hace el guión que adapta el manga. Este director es relativamente nuevo, pero lo pueden conocer por Pornstar (de 1998), Unchain (de 2000), 9 Souls (de 2003) y Hanging Garden (de 2005).

La historia cuenta la vida de siete alumnos que van al colegio y viven la vida al límite, llevan armas, se pelean con pandillas y la violencia es el tema más recurrente en la historia. Es una película triste (además de muy violenta) que sin dudas vale la pena ver. Los protagonistas son Ryuhei Matsuda (Kujo), Hirofumi Arai (Aoki), Sousoke Takaoka (Yukio), Yusuke Oshiba (Kimura), Yuta Yamazaki (Ota) y Shugo Oshinari (Yoshimura).

Fumihiko Sori es quien va a dirigir Ping Pong y a la hora de adaptar el argumento del manga, la tarea va a estar a manos de Kankuro Kudo. La película en sí es muy fiel al manga. Es la vida de dos amigos que son muy buenos jugadores de ping-pong y que son rivales a la hora de jugar. Además de eso, el guión también está centrado en dos mentores y tres jugadores que se encuentran para jugar torneos en la secundaria. En general, la película explora mucho el tema de las motivaciones de cada uno, por qué juegan, por qué hacen lo que hacen y la filosofía que sostienen a la hora de jugar.

Estuvo nominada a 8 premios por la Japanese Academy Awards y sólo ganó uno: el de Revelación del Año, a Shido Nakamura por su interpretación de Dragon. Nakamura gano también el Blue Ribbon Award y el Mainichi Films Concours. Sori no se quiso quedar afuera y ganó como Mejor Director en el Yokohama Film Festival. Más allá de los premios, la película vale la pena. Tiene unos efectos que parecen los Super Campeones llevados al ping-pong. Hay muchas cosas graciosas y otras dramáticas, pero cuando te muestran cómo juegan, te cebás tanto que verdaderamente te dan ganas de estar ahí.

AL ANIME

En 2006 salió la película animada que adapta Tekkonkinkreet. La dirige Michael Arias, un director nuevo que trabajo en el software de The Road to El Dorado y Prince of Egypt. El guión adaptado está a cargo de Anthony Weinthraub, que debuta acá como escritor. La animación corrió por cuenta del estudio Studio 4°C, que fuera fundado en 1986 por los ídolos universales Koji Morimoto, Eiko Tanaka y Yoshiharu Sato (trabajaron en Memories y Spriggan, nada más y nada menos).

La película es una gran adaptación del manga, más que nada porque se centra perfectamente en el guión de Black&White y muestra con mucha crueldad la vida que llevan dos chicos huérfanos que viven en una ciudad de la que se creen los dueños, pero no es tan así. La cantidad de detalles de los escenarios, las tomas de la ciudad y la cantidad de peleas que tienen es impresionante. Algo que me sorprendió mucho es el grado de detalle que le pusieron a las ropas, algo muy particular en este manga de Matsumoto, donde los protagonistas cambian de ropa todo el tiempo. Los sombreros bizarros y exoticos de White están excelentes y son una clara muestra de que no sólo es fiel a los diseños de personajes, sino también al espíritu del manga.

Es muy recomendable, hayas leído o no el manga. Incluso si lo leíste te va a sorprender y a impactar por lo atrapante que es. Ganó el premio a la Mejor Película en los Mainichi Film Awards y ahora, en 2008, recibió premios en el Tokyo Internacional Anime Festival por Mejor Argumento Original y Mejor Dirección de Arte.

ALREDEDOR DEL MUNDO

Taiyo Matsumoto desembarcó en Estados Unidos en 1994 con su Tekkonkinkreet, que vio la luz en Pulp, la antología vanguardista de la editorial Viz. En esta revista publicaban cantidad de artistas grossos como Ikegami, Buronson, Taniguchi, Yamamoto y un largo etcétera. Ni bien terminó de serializarse este manga, Viz decidió sacarlo en tres tomos (tal como salió en Japón) bajo el nombre de Black&White. Y para que siguieras comprando la Pulp, te vendían como el sucesor de Matsumoto al ídolo máximo Toyokatsu Matsunaga, con su fumadísima Bakune Young.

Pero habría más magia todavía por dar y llegaría N° 5, el manga de ciencia ficción donde mas se nota el claro homenaje y influencia del gigante de Moebius sobre Matsumoto. Pero para este momento la revista agonizaba y sólo llegó a presentar el primer capítulo de este manga. Después, Viz lo largaría como novela gráfica, pero lamentablemente las ventas del primer tomo no ayudaron y las del segundo menos. El precio de 16 dólares (para unas 180 páginas) tampoco ayudó mucho. Después de las escasas ventas de los primeros tomos, la editorial decidió no continuar la edición de este manga. Una verdadera pena. Esperemos que alguna vez Viz decida retomar o sacar este manga en un formato más barato (a 10 dólares, como saca todo ahora) y podamos tener completa esta increíble obra de sólo cinco tomos.

Iba a haber más. En 2005, Viz se pasó de vanguardista y se jugó a editar el interesantísimo tomo autoconclusivo llamado Blue Spring. Con el famoso cartelito de "Parental Advisory" y el genial "Explicit Content", esta obra salió al mercado y lógicamente, vendió lo que debía vender y nada más. Lo más grosso fue que justo en esta etapa, Viz redujo el precio de todos sus mangas y esta joya valía apenas la modesta suma de 10 dólares, con una digna edición. Más allá del aprecio que Viz siempre profesó por la obra de Matsumoto, se nota que este libro salió porque había salido la película y alguien calculó que el el billete llegaría fácilmente y a lo guanaco.

A fines del 2007, Matsumoto iba a volver una vez más a las librerías yankis, porque venía la película animada de Tekkonkinkreet. Los genios de Viz decidieron editar en un sólo tomo los tres tomos que habían salido a mediados de los '90, pero con el adicional de páginas a color y un muy lindo poster. Al manga le fue muy bien, no sólo por las excelentes críticas, sino también con las ventas, así que esperemos que en 2008 lleguen Takemitzu Samurai o algún otro trabajo de Matsumoto, para seguir apreciando la obra de este genio.

En España nadie editó nunca un manga de Matsumoto. Ni Planeta cuando editaba todo lo de Viz, ni Ponent Mon que saca los mangas más vanguardistas de la actualidad. En Argentina, no creo que exista ni la remota posibilidad de ver publicado a un autor así. Si no se editan clásicos como Osamu Tezuka o Shotaro Ishinomori, mirá si se van a gastar en editar a Taiyo Matsumoto...

PONEME LOS SUBTITULOS

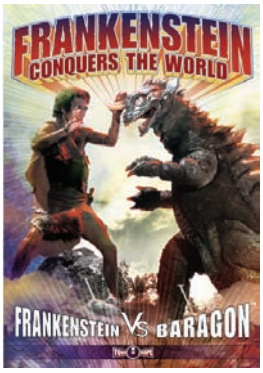
FRANKENSTEIN CONQUISTA EL MUNDO

por Javier Hildebrandt

– Por esto han arriesgado sus vidas, Teniente... ¡El corazón de Frankenstein!
– ¿Aún vive?
– ¡Jamás morirá!

Si algo le debemos a la vieja compañía Toho Films (además de las pelis de Kurosawa) es haber inventado el subgénero "Kaiju Eiga", que en castellano podría traducirse como "Monstruo Gigante". Después de alcanzar un enorme éxito con criaturas como Godzilla (1954), Rodan (1956), o Mothra (1961), los muchachos vieron el filón y se dedicaron a explotar la fórmula a diestra y siniestra. Cuando ya no les quedaba pasto por fumar para crear nuevos bichos, comenzaron a tomar prestadas algunas criaturas de otras latitudes. Así surgieron, entre otras, la película que nos ocupa hoy, Frankenstein Conquista el Mundo (Frankenstein Conquers the World/ Furakenshutain tai Chitei Kaijû Baragon, 1965), una extraña cruza entre Kaiju Eiga, un personaje venido del terror gótico, y un argumento con muchos puntos en común con la historia de King Kong.

Todo comienza durante la Segunda Guerra Mundial, cuando los nazis trasladan hasta Hiroshima un baúl con el corazón del monstruo de Frankenstein, que aún late, sumergido en un líquido proteico. Cuando los científicos nipones se disponen a estudiarlo, llega el 6 de agosto de 1945 y la caída de la primera y fatídica bomba atómica. 15 años después, en unos despeñaderos de la costa de Hiroshima, aparece un muchacho salvaje que aterra a los habitantes. Un grupo de médicos liderado por el Dr. Bowen (Nick Adams) lo atrapa, y llega a la conclusión de que se trata del propio monstruo de Frankenstein, desarrollado a partir del corazón palpitante, que sobrevivió a la radiación. Los científicos lo recluyen en una prisión especial, dado que el chico sigue creciendo hasta alcanzar un tamaño descomunal. Como es de esperar (si no, no hay película), la torpeza de uno de los médicos hace que el monstruo escape. Pero esto no es todo, hay otra criatura gigante que amenaza la tranquilidad de los nipones: Baragon, una bestia prehistórica que se mantuvo oculta bajo tierra y ahora anda con ganas de romper todo. Como no podía ser de otra manera, ambos monstruos cruzarán sus caminos y terminarán en un duelo a tortazo limpio.



Co-producida por Toho y American International Pictures, la versión japonesa de Frankenstein... posee mayor intensidad dramática y caracterización de los personajes (hay otro corte, de menor duración, que se exhibió en salas norteamericanas), pero aún así, el argumento es tan delirante que no se puede creer. El monstruo japonés (Koji Furuhata) lejos está del andar mecánico que popularizó Boris Karloff, y se la pasa corriendo como un atleta; mientras que el maestro Eiji Tsuburaya suma a Baragon (una suerte de dinosaurio con cuerno de rinoceronte que lanza fuego por la boca) al catálogo de criaturas de la Toho. El gran Ishirô Honda hace lo que puede detrás de cámaras para darle realismo a algunos de los diálogos más absurdos del cine japonés; aunque tan mal no les fue, porque al año siguiente regresó con una secuela, The War of the Gargantuas (Furankeshutain no Kaijû: Sanda tai Gaira).

Verdadera perlita dentro de la filmografía de la Toho, Frankenstein... incluye también una rata gigante, una mano que se mueve sola, y una escena en la que el monstruo escucha rock y tira un televisor por la ventana. ¡Anarquía!

GLOSARIO CASTELLANO-NIPON

El manga y el animé tienen toda una terminología propia, que conviene manejar si uno pretende interiorizarse en estos temas.
Estas son las palabras más frecuentes.

Animé: Animación, dibujos animados para cine, TV, video o DVD.
Bishojo: Género de comics protagonizados por chicas hermosas.
Bishonen: Género de comics protagonizados por chicos hermosos.
Chara: Abreviatura de "character design", o diseño de personajes.
Chibi: Versiones infantiles de los personajes más populares de los mangas de aventuras.
Dojinshi: Publicación de aficionados, o fanzine.
Ehon: Libros de ilustraciones.
Ero-gekiga: Nombre que recibe el comic erótico.
Fansub: Actividad sin fines de lucro que consiste en traducir y subtitular dibujos animados de origen japonés para su difusión entre los fanáticos que no hablan ese idioma.
Gaiden: Historia paralela dentro de otra historia, que puede transcurrir en un universo paralelo o bien en un tiempo diferente al que se desarrolla la historia central. Normalmente no afecta la historia original y en ocasiones se usa como explicación para acontecimientos que ya han ocurrido.
Gekiga: Nombre con el que se engloba a las historietas de géneros dramáticos.
Hentai: Nombre que recibe el comic pornográfico.
Kaiju: Subgénero del Tokusatsu donde abundan los monstruos gigantes que devastan ciudades al estilo Godzilla.

TOY STORY

por Fede Velasco

Está lleno de juegos y juguetes netamente japoneses y que apenas son conocidos fuera de allí, pero para arrancar esta sección quería encontrar algo un poco más popular y fue de esta manera que me topé con las Dollfie.
Éxito absoluto en Japón, pero que de a poco se han introducido en los EEUU y Europa, estas costosas muñecas de la compañía Volks, llaman más la atención por sus fans que por ellas mismas.
¿Qué tienen estas muñecas que las hace diferentes? se preguntarán ustedes. La respuesta es sencilla: primero tienen un realismo que realmente asusta, posta! A algunas pareciera que sólo les falta hablar. Y lo segundo es que son anatómicamente correctas y completamente customizables, con lo que cada muñeca es única y a la medida de su portador. Así es como uno puede cambiarle los ojos, el pelo, la cabeza (más que nada por las facciones) y lógicamente la ropa y el maquillaje. Algo así como una Barbie para jugadores avanzados, sólo que acá te entretenés eligiendo ojos de un catálogo, en vez de comprar cientos de versiones diferentes del mismo juguete. Igual lo que me sorprende es lo que cuestan, teniendo en cuenta que se trata de una muñeca articulada de resina de aproximadamente 60 cm. de alto, que está alrededor de los 600 Euros (aunque existen modelos más pequeños que son más económicos), sólo por el muñeco de base y sin contar ninguno de los miles de accesorios. Y calculo que producto de ese precio exorbitante viene el delirio de sus fans, ya que si garpaste esa fortuna por una muñeca, claramente no estás muy bien del bocho.
Y como si fuera poco, los limados estos tienen sus propias convenciones, llamadas Dolpa, donde la compañía Volks presenta nuevos lanzamientos, y todos estos freaks se reúnen a presumir de sus muñequitas. Después uno se queja de los trekkies!

LA LUZ DE ASIA

por Fabio Blanco

HOY: EL MONO Y EL VIAJE AL OESTE

En el año 629 después de Cristo, un monje chino llamado Xuanzang (o Hsuan Tang) se hartó de las malas traducciones en las que tenía que estudiar la palabra de Buda y decidió hacer un viaje a la India para conseguir textos budistas de primera mano. Fue una peregrinación algo peligrosa, pero muy fructífera, ya que Xuanzang volvió a China no sólo con estudios cursados en la Universidad de Nalanda, sino también con una enorme cantidad de manuscritos en sánscrito que, con el auspicio del Emperador, comenzaron a traducirse en un instituto fundado para tal fin.

Varios siglos después, alrededor de 1590, comenzó a circular una novela anónima titulada Viaje al Oeste, que hoy los eruditos atribuyen a un tal Wu Cheng'en. En ella se vuelve a contar el peregrinaje de Xuanzang pero con elementos fantásticos: el monje, que aparece aquí como la encarnación de un Buda, es acompañado por un ex demonio con apariencia de cerdo llamado Zhu Bajie, por un redimido ogro de río llamado Sha Wujing y por un mono de fuerza asombrosa, capaz de cambiar de forma y poseedor de un bastón mágico que se alarga a voluntad. El mono se llama Sun Wukong, pero los japoneses le dicen Son Goku... ¿Te suena?

La novela es uno de los cuatro libros fundamentales de la literatura oriental. La popularidad de Sun Wukong es enorme desde entonces, aunque ya aparecía en las leyendas que Wu Cheng'en recopiló para componer su relato. Quizás se deba a que los primeros siete capítulos de la novela estén dedicados al origen de este personaje: nacido de una roca a la que golpeó un rayo en la Montaña de los Flores y los Frutos era un príncipe feliz entre los monos, hasta que (al igual que otro principe, Siddartha Gautama, es decir el Buda) descubrió que era mortal y decidió buscar el conocimiento primero y la inmortalidad después. Aprende los 72 métodos de transformación, que incluyen el convertir algunos de sus pelos en monos idénticos a él, gana su famoso bastón dorado al arrebatárselo al Rey Dragón del Mar Oriental y con ese arma que puede achicarse y guardarse en una oreja o extenderse hasta alturas indecibles, decide tomar literalmente el cielo por asalto.

Eventualmente el mono adquiere la inmortalidad y se enfrenta al mismo Buda. Este lo desafía a ir hasta los confines del Universo. El mono viaja por el cosmos hasta encontrar cinco pilares después de los cuales no parece haber nada más. Los orina para marcarlos y vuelve para decirle al Buda que triunfó, pero este (perdón si les da asquito) le da a oler sus cinco dedos. El mono jamás había salido de la mano de Buda. Como castigo, es enterrado durante mil años bajo la Montaña de los Cinco Elementos, hasta que el monje Hsuang Tang (también llamado Tripitaka) lo rescata y lo lleva en su viaje como guardaespaldas.

ADAPTACIONES NOTABLES

1941: La Princesa del Abanico de Hierro (Tie shan gong zhu), primer largometraje animado chino, realizado por los Hnos. Wang.

1952-1959: Inspirado en la obra de los Hnos. Wang, Osamu Tezuka serializa su manga "Son Goku el Mono" en la revista Manga-O.

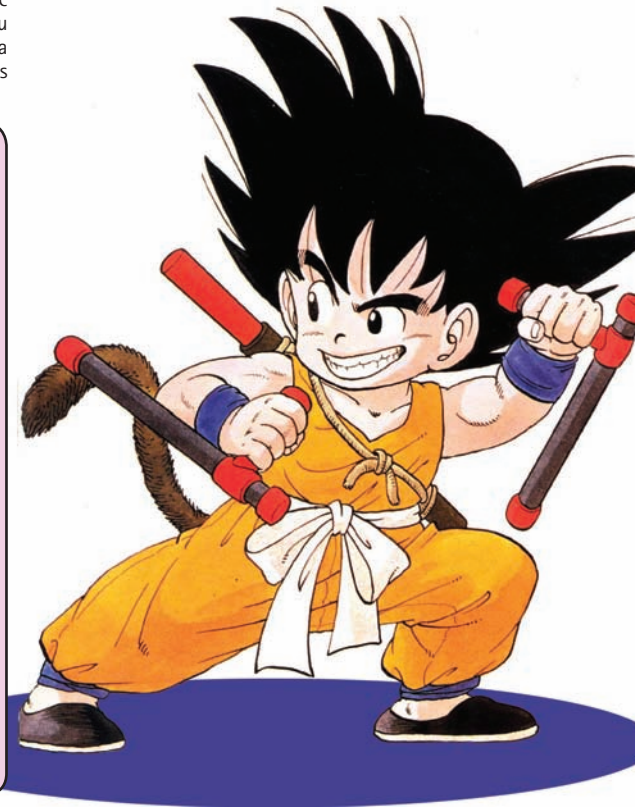
1960: Son Goku el Mono se convierte en el largo animado Saiyuki. Producida por Toei Company la versión doblada (y con diálogos desvirtuados) es conocida en Occidente como "Alakazam The Great".

1967: Mushi Pro., la compañía de Tezuka, produce la serie animada Goku no Daiboken, otra versión de la historia.

1976: Milo Manara y Silverio Pisu comparan la vida del Mono y la de Mao Zedong en la historieta Lo scimmiotto.

1980: Stan Lee y John Buscema (entre otros dibujantes) publican Silver Surfer: The Answer en la revista Epic Illustrated donde adaptan la historia de los cinco pilares, pero sin meo. Galactus hace el papel de Buda.

1984-1995: Akira Toriyama escribe y dibuja Dragonball, donde Bulma reemplaza al monje, las bolas del dragón a los sutras budistas, pero sus acompañantes (Son Goku, Ulom, Yamcha) y las aventuras que corren mantienen el espíritu de la novela original.



DRAGON FRITO

Hoy Comemos: SUSHI

por Sebastián Frodo Ballesteros

El sushi proviene realmente del sudeste asiático. La gran pregunta es: ¿Cómo este alimento originado por la necesidad se transformó en una comida fashion en todo el mundo? Simple: aparecieron los americanos.

El sushi en sí significa "arroz avinagrado". Es por eso que todo plato que lo lleve es parte de este estandarte oriental. Hay otra versión conocida incorrectamente como sushi que es el sashimi, que son partes de pescado crudo u otros tipos de mariscos. Si bien esto se vende como sushi, técnicamente no lo es. También están los niguiris, que son esas albondiguitas de arroz cubiertas de pescado y otros elementos.

Lo que nosotros más conocemos son los rolls, esos pequeños arrollados de arroz con un alga rellenos de pescados y vegetales. El tema es que esta comida (nacida como método para preservar los pescados y el arroz mediante el vinagre y darles cocción también con el azúcar) llega a Norteamérica con un simple concepto: que no se vea el alga. El roll está rodeado del alga nori, una cosa negra verdosa que puede asustar al comensal desprevenido. Es así como los americanos inventan el alga invertida (rodeándola con arroz) y usan ingredientes como la palta, el queso philadelfia y otros que "americanizan" (como si fuera un amerimanga) el sushi.

Es así como este plato lógico (Japón produce arroz y es una isla con gran cultivo de pescados y mariscos) llega a nuestro continente por el lado de arriba y se vuelve una comida gourmet y fashion para la gilada y para los que tenemos buen paladar.

No te espantes por el sushi. Es fácil de hacer si te sentás a aprender un tiempo y es rico, pese a que te moleste el pescado crudo. Última: no te asustes por los palitos, los pibes en Japon los comen con la mano.

Eso sí: no uses tenedor, porque merecerías que te ejecute un ronin. Posta.

OTRO MUNDO

por Andrés Accorsi

La cultura empresarial japonesa es increíblemente vasta, compleja y fascinante, aunque en el manga más masivo la veamos poco y muy de vez en cuando. Una de las costumbres más interesantes de estos empresarios de apariencia parca y circunspecta es el Settai. Básicamente, el Settai consiste en salir de joda con los clientes, o con directivos de empresas con los que uno quiere hacer negocios.

Cuando un cliente te compra mucho y te paga muy bien, la forma típica de demostrarle gratitud es llevarlo de parranda. La salida arranca en un restaurant caro, donde se morfan la vida, y de ahí a los bares llenos de chicas de alterne[2]. Esto sale MUY caro, ya que a las empresas se les complica descontar estas pirateadas de sus liquidaciones de impuestos, pero el cliente grosso bien vale el sacrificio.

Los restaurantes ideales para ir de Settai son los llamados Ryotei. Estos son restaurantes decorados como las viviendas japonesas clásicas y atendidos por camareras con kimonos. Las cenas duran entre dos y tres horas y se comen unos diez platos (no muy voluminosos). Si el presupuesto es abundante y el cliente es super-power, además de las camareras se puede pedir unas geishas que toquen el shamisen y bailen para los comensales. Partusa garantizada!

PATADAS VOLADORAS

por DRA

Piñas, saltos mortales, patadas voladoras... ¿qué es real y qué no? ¿qué se puede y qué no se puede? ¿Si empiezo karate, voy a poder ser Goku? ¿Voy a poder suspenderme en el aire? ¿Me enseñarán a atravesar paredes? En la ficción todo es posible, ¿será igual en la vida real?

La obvia respuesta sería no, pero sin embargo no es tan rotundo. Por supuesto, cuando uno practica un arte marcial, aprende a patear, a pegar, a defenderse, gana un poco de habilidad y destreza, pero hasta un cierto límite. Se puede llegar a romper maderas, ladrillos y algunos expertos avanzan un poco más. De ahí a atravesar paredes, hay un trecho muy largo, prácticamente inalcanzable.

Muchas técnicas utilizadas en la ficción están muy próximas a la realidad: nombres de técnicas o maneras de hacer movimientos, son casi calcadas... pero de ahí a que con un Wa Uke en un kata salga una bola de fuego como en Street Fighter hay una gran diferencia. Se enseña a patear con la técnica y fuerza adecuadas para obtener un resultado óptimo, pero eso no garantiza que tu oponente salga volando.

Pero no todo es fantasía en el manga y el animé. Ciertas tradiciones y costumbres orientales se mantienen: la relación de respeto entre maestro y alumno, la importancia del honor, los conocimientos marciales como forma de vida y no como arma. De todas formas, vale aclarar que en el mundo de hoy en día, algunos de estos valores se fueron perdiendo, sobre todo en Occidente.

Otras cosas que los guionistas quisieron plasmar de los artistas marciales, es todo lo referido a meditación, concentración y conexiones mentales. Aún en la realidad, esto puede sonar irrisorio, pero no lo es tanto. En la práctica o en una lucha, los competidores realmente necesitan una paz o control mental, para no ser dominados por su oponente, sacar todos sus conocimientos de su interior, y poder afrontar los temores y las opresiones que sufren en el combate. Si le preguntan a cualquier profesor avanzado, éste les podrá confirmar que el ejercicio mental es una parte fundamental de la práctica.

En próximas entregas veremos en profundidad las diferentes disciplinas que componen las artes marciales y su relación con diversos mangas. Igual siempre tenemos que tener en cuenta que en el remoto caso de poder lograr alguna de las proezas que vemos en la ficción, por lo general nos va a llevar más años que los que tiene el maestro Roshi.

WEB@DAS

por Greg Warrior

El sitio www.stoptazmo.com es un foro especializado en manga, lleno de descargas directas, en inglés.

El título de este sitio hace referencia a Tazmo, un webmaster que muchos fanáticos de Naruto conocerán, www.narutofan.com, que como se indica, es una especie de ladrón que se guarda en su bolsillo gran parte de las donaciones a su sitio. Por ese motivo nace esta página, que a grandes rasgos, le pasa el trapo a Tazmo.

La amplia selección de títulos que nos ofrece, es casi ilimitada y va desde clásicos como Adolf del gran Tezuka, a éxitos del momento como Bleach o Full Metal Alchemist, en una larga y siempre expansiva lista que supera ya los 300 mangas.

El único defecto que podemos encontrar es que no todos los proyectos están completados, e incluso algunos han sido abandonados, pero aún así, es una página que no hay que dejar de visitar, tanto para mantenerse al día con los mangas que aún siguen saliendo, como para conseguir títulos ya terminados, sean viejos o no.

BIG IN JAPAN

X-JAPAN

por Pablo Degrandi

A diferencia de otras bandas populares de J-rock, X-Japan siempre estuvo alejado del animé: sólo participó en el largometraje X-1999, con el single Forever Love, ending de la peli en cuestión. No sólo eso, la película tenía un corto con una versión corta de la canción X, que mostraba a los personajes de la película en situaciones vertiginosas y funcionaba a su vez como trailer de la misma.

A fines de los años '70, Yoshiki Hayashi formó junto a su amigo de la infancia Toshimitsu Desama (o simplemente Toshi), una banda de hard rock con muchas influencias occidentales (muchas), pero los japoneses son así: toman un concepto de otro lado, se lo apropian y de ese modo lo perfeccionan. Después de llamarse Noise, la banda pasaría a llamarse solamente X, nombre que mantendrían hasta el año 1992. Luego se renombra a X-Japan porque ya existía una banda country llamada X.

Se puede decir que la formación más memorable de la banda fue la que reunió a Hide y Pata en las violas, Taiji en el bajo, Toshi en la voz y Yoshiki en la batería y piano. Pero no fue recién hasta Abril de 1987 que esta formación entrara en acción. X-Japan tuvo mucha previa: empezó con sólo tres integrantes, Yoshiki, Toshi y Terry (guitarra); luego desfilaron por la banda guitarristas y bajistas a más no poder, con Toshi y Yoshiki como los únicos permanentes.

En Abril de 1988, un año después del inicio de la nueva formación, lanzan el primer LP titulado Vanishing Vision. Con una intro re-épica y temas muy thrasheros, el álbum te lleva hasta un sumiso desenlace con una versión previa de Unfinished, el que junto con Kurenai (esta vez en inglés), reaparecerían en el siguiente álbum.

Blue Blood (Abril 1989) llevó el estilo thrash que cultivaba la banda a otro nivel, ya que en este disco podemos apreciar canciones más largas y sofisticadas (caso Rose of Pain) y los elementos orquestales se hacen notar.

En Jealousy (Julio 1991) las canciones se vuelcan más al hard rock y los lentos comienzan a tener más protagonismo. Este sería el último disco (y consecuente gira) con Taiji en el bajo, a quien luego sucedería Heath.

En 1993, X-Japan edita su obra maestra: Art of Life, nada menos que una canción que dura 34 minutos! Una combinación de piano melancólico, riffs violentos con la batería a las chapas y partes melódicas a cargo de Toshi, que realmente convierten a este disco en el mágnum opus de X-Japan. Dicho sea de paso, este tema sí lo tocaron en vivo, aunque sólo dos veces, a fines de 1993 en el Tokio Dome. Obviamente salió editada la versión en vivo y hace un par de años salió en DVD.

En Noviembre de 1996, luego de haber editado numerosos singles previos, editan su último álbum de estudio, Dahlia, disco en el que predominan las baladas, y en los temas rockeros -si bien se nota mucho la evolución compositiva de Yoshiki- presenta ya demasiados elementos de música electrónica, en detrimento del metal.

Es luego de este disco, la gira Dalia Tour y el Last Live de 1997, que la banda se separa tras la partida de Toshi. Podrido de cantar lentos, se dedicó a sacar su material solista de nuevo en la línea del hard rock. En 1999, Hide decide poner fin a su vida y se ahorca con una toalla. Llega a su fin el sueño de poder ver reunida a la banda más emblemática de Japón, que por más que el año pasado se hayan reunido para tocar el tema principal de la película SAW IV, jamás volverá a ser la misma sin Hide. Igual, si pinta la gira mundial, ojalá se copen con un Luna Park.

2008: EL AÑO CHINO

DEUX LE DA LA BIENVENIDA A XIAO PAN, EL SELLO EDITOR DEL MEJOR MANHUA (MANGA CHINO)

DEUX MANGA

OTROS TITULOS DE DEUX MANGA

WARCRAFT # 1 (DE 3)
Trilogia del Pozo del Sol
Knaak / Hwan Kim
Manhwa (manga coreano) basado en el Video Juego

WARCRAFT # 2 (DE 3)
Trilogia del Pozo del Sol
Knaak / Hwan Kim
Manhwa (manga coreano) basado en el Video Juego

WARCRAFT # 3 (DE 3)
Trilogia del Pozo del Sol
Knaak / Hwan Kim
Manhwa (manga coreano) basado en el Video Juego

TAROT CAFE # 1 (DE 7)
Sang Sun-Park
Manhwa (manga coreano) de ocultismo, romance y vampiros

TAROT CAFE # 2 (DE 7)
Sang Sun-Park
Manhwa (manga coreano) de ocultismo, romance y vampiros

LABERINTO # 1 (DE 3)
Varios
Amerimanga sobre las creaciones de cine de Jim Henson

PRINCESS AI # 1 (DE 3)
Love-Milky/Yazawa-Kujiradou
Manga japonés con guión de la rock star Courtney Love

PRINCESS AI # 2 (DE 3)
Love-Milky/Yazawa-Kujiradou
Manga japonés con guión de la rock star Courtney Love

PRINCESS AI # 3 (DE 3)
Love-Milky/Yazawa-Kujiradou
Manga japonés con guión de la rock star Courtney Love

JUROR 13 (TOMO UNICO)
Milky / Nakatsuka
Manga japonés de suspenso por el coautor de Princess Ai

MAJE # 1 (SERIE EN CURSO)
In Soo / Hwan Kim
Manhwa (manga coreano) por el artista de Warcraft

STAR TREK MANGA
Varios
Las historias del mitico Enterprise, estilo manga

NOVEDADES: SIN # 1 / WAR ANGELS # 1 WWW.DEUXSTUDIO.COM.AR

www.camelot-comics.com.ar

TEMPLO DEL ARTE NIPON

MAS QUE UNA VIDRIERA

UN REFLEJO DE LO QUE LLEVAS DENTRO

CAMELOT, CULTOR DEL MANGA Y ANIME

Camelot
comics store

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902
envíos a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar